enterbrain mook
ARCADIA EXTRA
Vol.
62
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 アルティメットマッチ マスターガイド
THE KING OF FIGHTERS '98
ULTIMATE MATCH
Master Guide
KYO KUSANAGI
BENIMARU NIKAIDO
GORO DAIMON
TERRY BOGARD
ANDY BOGARD
RYO SAKAZAKI
ROBERT GARCIA
YURI SAKAZAKI
ATHENA ASAMIYA
RYUJI YAMAZAKI
世紀のドリームマッチ、再び！
全64キャラクターを徹底攻略！
アーケード版＆
プレイステーション２版に、
完・全・対・応！
月刊アルカディア編集部・責任編集

THE KING OF FIGHTERS '98
ULTIMATE MATCH
さあ、宴(うたげ)の始まりだぜ!

THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH 究極のドリームマッチ再燃

CHECK 『THE KING OF FIGHTERS』シリーズの名作が究極リニューアル！

1998年に発表され、「シリーズ史上、最高のベストバランス」と賞された名作が、装いも新たに帰ってきた！ 既存のキャラクターたちには徹底した技調整が施され、高水準のバランスを有するバトルに進化。しかも、旧『KOF'98』には登場しなかった如月影二や藤堂香澄、そして、悪のカリスマことギース・ハワードといった人気キャラクターが新たに参戦した。通常のキャラクターとは性能が異なる裏キャラクターも多数追加投入され、再び火花を散らすのだ！ もちろん、ゲームシステムも進化を遂げており、従来のADVANCEDモードとEXTRAモードに加え、両モードの特徴を任意に組み合わせられるULTIMATEモードが登場。さあ、夢の大舞台の準備は整った。すべての情報を頭にたたき込み、ドリームマッチの頂点を目指せ！

ニューキャラクター＆裏キャラクター大量追加！
格闘ゲーム最多の登場キャラクターに注目！

使いこなせ！ULTIMATEモード！
すべてのテクニックを存分に使いこなせ！

HEROES TEAM

主人公チーム

『THE KING OF FIGHERS'94』に登場し、続くオロチ編の主役である草薙京を中心としたチーム。脇を固めるは、シュート使いの伊達男·二階堂紅丸と柔道一直線の大門五郎！

大門 五郎

- キャッチコピー：聳え立つ嵐の山
- 格闘スタイル：柔道＋我流格闘術
- 誕生日：5月5日(29歳)
- 出身地：日本
- 血液型：A型
- 身長：204cm
- 体重：138Kg
- 趣味：自然と親しむ事
- 好きな食べ物：ざるそば
- 得意スポーツ：柔道
- 大切なもの：ゲタ
- 嫌いなもの：精密機械
- CV：臼井雅基

草薙 京

- キャッチコピー：猛き炎の伝承者
- 格闘スタイル：草薙流古武術＋我流拳法
- 誕生日：12月12日(20歳)
- 出身地：日本
- 血液型：B(RH-)
- 身長：181cm
- 体重：75kg
- 趣味：詩を書く事
- 好きな食べ物：焼き魚
- 得意スポーツ：アイスホッケー
- 大切なもの：単車、彼女(ユキ)
- 嫌いなもの：努力
- CV：野中政宏

二階堂 紅丸

- キャッチコピー：雷光の美獣
- 格闘スタイル：シューティング
- 誕生日：6月6日(21歳)
- 出身地：日本(日米ハーフ)
- 血液型：O型
- 身長：180cm
- 体重：70kg
- 趣味：スカイクルージング
- 好きな食べ物：刺し身、パスタ
- 得意スポーツ：クレー射撃、高飛び込み
- 大切なもの：自分自身
- 嫌いなもの：おたく、後悔
- CV：モンスター前塚

FATAL FURY TEAM

餓狼伝説チーム

ご存知、SNKプレイモアが誇る看板タイトル『餓狼伝説』シリーズの人気を牽引してきたテリー、アンディ、ヒガシの三人。オールスターの中にあっても彼らの存在感は抜群！

アンディ·ボガード

- キャッチコピー：疾風の化身
- 格闘スタイル：骨法
- 誕生日：8月16日(23歳)
- 出身地：アメリカ
- 血液型：A型
- 身長：171cm
- 体重：69kg
- 趣味：修行
- 好きな食べ物：納豆スパゲティ
- 得意スポーツ：ショートトラック
- 大切なもの：修行時代の写真
- 嫌いなもの：犬
- CV：難波圭一

テリー·ボガード

- キャッチコピー：咆哮する狼
- 格闘スタイル：マーシャルアーツ＋ジェフ流喧嘩殺法
- 誕生日：3月15日(24歳)
- 出身地：アメリカ
- 血液型：O型
- 身長：182cm
- 体重：77kg
- 趣味：ビデオゲーム
- 好きな食べ物：ファーストフード
- 得意スポーツ：バスケットボール
- 大切なもの：ジェフの形見のグローブ
- 嫌いなもの：なめくじ
- CV：橋本さとし

ジョー·ヒガシ

- キャッチコピー：爆裂竜巻男
- 格闘スタイル：ムエタイ
- 誕生日：3月29日(23歳)
- 出身地：日本
- 血液型：AB型
- 身長：180cm
- 体重：72kg
- 趣味：喧嘩
- 好きな食べ物：ウニの唐揚げ
- 得意スポーツ：格闘技全般
- 大切なもの：はちまき
- 嫌いなもの：学校
- CV：檜山修之

ART OF FIGHTING TEAM

龍虎の拳チーム

極限流空手の使い手で結成された、質実剛健＋天衣無縫の同門チーム。リョウの爆発力とロバートの鋭い切れ味、そしてユリの独創的な技が噛み合えば、頂点に立つのも難しくない。

ロバート·ガルシア

- キャッチコピー：滑翔する烈脚
- 格闘スタイル：極限流空手
- 誕生日：12月25日(24歳)
- 出身地：イタリア
- 血液型：AB型
- 身長：180cm
- 体重：85kg
- 趣味：車のコレクション
- 好きな食べ物：スシ、ヤキソバ
- 得意スポーツ：モータースポーツ
- 大切なもの：車のコレクション
- 嫌いなもの：ラッキョウ
- CV：小市慢太郎

ユリ·サカザキ

- キャッチコピー：ちょうおてんば娘
- 格闘スタイル：極限流空手
- 誕生日：12月7日(20歳)
- 出身地：日本
- 血液型：A型
- 身長：168cm
- 体重：53kg
- 趣味：カラオケ
- 好きな食べ物：甘口カレー
- 得意スポーツ：ソフトボール
- 大切なもの：友達、ママの形見のイヤリングお父さん(と言えといわれた)
- 嫌いなもの：タコ、タコみたいな人、Mr.BIG
- CV：ほりえかおり

リョウ·サカザキ

- キャッチコピー：無敵なる剛腕
- 格闘スタイル：極限流空手
- 誕生日：8月2日(24歳)
- 出身地：日本
- 血液型：O型
- 身長：179cm
- 体重：68kg
- 趣味：日曜大工
- 好きな食べ物：餅、納豆
- 得意スポーツ：相撲
- 大切なもの：バイク、馬(名前：タツマキ)
- 嫌いなもの：足がいっぱいついた虫
- CV：臼井雅基

IKARI TEAM

怒チーム

オロチ編のキーキャラクターであるレオナを中心に、往年のアクション『怒』シリーズで活躍したラルフとクラークで編成されたチーム。戦場仕込みのファイトスタイル注目せよ。

クラーク

■キャッチコピー：比類なき片腕
■格闘スタイル：マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
■誕生日：5月7日(34歳)
■出身地：アメリカ
■血液型：A型
■身長：187cm
■体重：105kg
■趣味：ガンコレクション
■好きな食べ物：オートミール
■得意スポーツ：レスリング
■大切なもの：グラサン
■嫌いなもの：なめくじ
■CV：島よしのり

レオナ

■キャッチコピー：受け継がれし暗殺術
■格闘スタイル：マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
■誕生日：1月10日(18歳)
■出身地：不明
■血液型：B型
■身長：176cm
■体重：66kg
■趣味：工場見学
■好きな食べ物：野菜
■得意スポーツ：特になし
■大切なもの：特になし
■嫌いなもの：血
■CV：弓雅枝

ラルフ

■キャッチコピー：燃える装甲擲弾拳
■格闘スタイル：マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
■誕生日：8月25日(39歳)
■出身地：アメリカ
■血液型：A型
■身長：188cm
■体重：110kg
■趣味：ナイフコレクション
■好きな食べ物：ガム
■得意スポーツ：野球
■大切なもの：大統領からもらった勲章
■嫌いなもの：ヘビ
■CV：モンスター前塚

PSYCHO SOLDIER TEAM

サイコソルジャーチーム

格闘技と超能力を組み合わせて闘う一風変わったチーム。永遠のアイドル・麻宮アテナを中心に、成長目覚しい椎拳崇、二人の師匠にあたる酔拳マスター・鎮元斎が参戦！

鎮 元斎

■キャッチコピー：酒天之美禄
■格闘スタイル：中国拳法全般(主に酔拳を使用)
■誕生日：4月27日(89歳)
■出身地：中国
■血液型：A型
■身長：164cm
■体重：53kg
■趣味：麻雀
■好きな食べ物：酒
■得意スポーツ：散歩、スキップ
■大切なもの：酒
■嫌いなもの：パンダ
■CV：西村寿一

麻宮 アテナ

■キャッチコピー：朝焼けの前奏曲(プレリュード)
■格闘スタイル：超能力＋中国拳法
■誕生日：3月14日(18歳)
■出身地：日本
■血液型：B型
■身長：163cm
■体重：49kg
■趣味：星占い
■好きな食べ物：いちご大福、チュロス
■得意スポーツ：ラクロス
■大切なもの：ピーターラビットのティーセット、ファンから貰った手紙
■嫌いなもの：バッタ
■CV：池澤春菜

椎 拳崇

■キャッチコピー：飛泉発剄
■格闘スタイル：超能力＋中国拳法
■誕生日：9月23日(19歳)
■出身地：中国
■血液型：B型
■身長：172cm
■体重：61kg
■趣味：漫画鑑賞
■好きな食べ物：肉まん
■得意スポーツ：サッカー
■大切なもの：早見優のデビューアルバム、ファンから貰ったぬいぐるみ
■嫌いなもの：修行
■CV：や乃えいじ

WOMAN FIGHTERS TEAM

女性格闘家チーム

格闘技界のキレイどころを一堂に集めた華やかなチーム。今回は『KOF'96』に登場した神楽ちづるを加えてより艶やかに。人気、実力ともにトップクラスの輝きを誇っている。

キング

■キャッチコピー：ムエタイマジック
■格闘スタイル：ムエタイ
■誕生日：4月8日(24歳)
■出身地：フランス
■血液型：A型
■身長：175cm
■体重：58kg
■趣味：ワイングラスコレクション
■好きな食べ物：野菜(ベジタリアン)、ワイン
■得意スポーツ：ビリヤード
■大切なもの：[illegible]
■嫌いなもの：[illegible]
■CV：[illegible]

不知火 舞

■キャッチコピー：魅惑のくのいち[illegible]
■格闘スタイル：不知火流忍術
■誕生日：誕生日 1月1日(21歳)
■出身地：日本
■血液型：B型
■身長：164cm
■体重：50kg
■趣味：[illegible]
■好きな食べ物：[illegible]
■得意スポーツ：[illegible]
■大切なもの：[illegible]
■嫌いなもの：[illegible]
■CV：[illegible]

神楽 ちづる

■キャッチコピー：神速の巫女
■格闘スタイル：[illegible]
■誕生日：[illegible]
■出身地：日本
■血液型：AB型
■身長：169cm
■体重：52kg
■趣味：寝ること、バイクレース
■好きな食べ物：辛いもの
■得意スポーツ：バイクレース
■大切なもの：飼っている文鳥(名前：チーちゃん)
■嫌いなもの：理不尽な事
■CV：斉藤亜紀子

KIM TEAM

キムチーム

正義の使徒、キム・カッファン率いる韓国出身の三人組。元は囚人であったチャンとチョイも、キムの熱血指導により更正の道を辿り、今では多くのテコンドー技を修めている！

チョイ・ボンゲ

■キャッチコピー：コリア・どうきん・ナイトメア
■格闘スタイル：テコンドー＋スピード攻撃
■誕生日：10月25日(36歳)
■出身地：韓国
■血液型：B型
■身長：153cm
■体重：44kg
■趣味：ものを切り刻むこと
■好きな食べ物：カニ
■得意スポーツ：新体操
■大切なもの：自作のツメ
■嫌いなもの：コンニャク
■CV：モンスター前塚

キム

■キャッチコピー：?拳王
■格闘スタイル：テコンドー
■誕生日：12月21日(30歳)
■出身地：韓国
■血液型：A型
■身長：176cm
■体重：78kg
■趣味：カラオケ
■好きな食べ物：焼肉
■得意スポーツ：体操
■大切なもの：二人の息子
■嫌いなもの：悪
■CV：橋本さとし

チャン・コーハン

■キャッチコピー：圧殺魔人
■格闘スタイル：テコンドー＋パワー攻撃
■誕生日：10月21日(39歳)
■出身地：韓国
■血液型：B型
■身長：227cm
■体重：303kg
■趣味：ものを破壊すること
■好きな食べ物：牛の丸焼き(特に、最後の卵が好き)
■得意スポーツ：卓球
■大切なもの：鉄球
■嫌いなもの：ムカデ
■CV：有田洋之

OROCHI TEAM

オロチチーム

世界を闇の時代へと戻すために暗躍するオロチ一族。一族が誇る八傑集の実力派たちが大会に参加。その力は強力無比そのもので、今大会の台風の目になることは間違いない。

シェルミー

■キャッチコピー：挑発する微笑
■格闘スタイル：主に投げが中心(ブリッジは得意)
■誕生日：2月13日(21歳)
■出身地：フランス
■血液型：B型
■身長：173cm
■体重：68kg
■趣味：バンド、仏映画鑑賞、ハムスターの飼育
■好きな食べ物：魚(特に光りもの)、納豆巻き、牛丼屋の朝定
■得意スポーツ：フィギュアスケート
■大切なもの：パソコン、ハムスター
■嫌いなもの：セロリ、高校野球
■CV：西川葉月

クリス

■キャッチコピー：無邪気なカレイドスコープ
■格闘スタイル：スピードを生かした攻撃が中心
■誕生日：5月3日(14歳)
■出身地：スウェーデン
■血液型：AB型
■身長：160cm
■体重：48kg
■趣味：料理
■好きな食べ物：ブータン
■得意スポーツ：オリエンテーリング
■大切なもの：自然
■嫌いなもの：グミキャンディー、頭を気軽に触る人、ウソをつく人
■CV：緒方りお

七枷 社

■キャッチコピー：絶対不敵
■格闘スタイル：主に打撃系の技が中心
■誕生日：12月31日(23歳)
■出身地：日本
■血液型：O型
■身長：190cm
■体重：99kg
■趣味：バンド、旅行
■好きな食べ物：穂先メンマ、ラーメン(特にインスタント)
■得意スポーツ：水泳
■大切なもの：琥珀
■嫌いなもの：ナス、狭いところ
■CV：粟根まこと

KOF'97 SPECIAL TEAM

KOF'97スペシャルチーム

ゲーム雑誌の企画を経て今大会に参戦することが決まったという、特殊な出場経歴を持つ三人組。即席チームと思いきや、個々の人気、実力はいずれも折り紙付き！

山崎 竜二

■キャッチコピー：極悪外道
■格闘スタイル：我流喧嘩殺法
■誕生日：8月8日(33歳)
■出身地：日本
■血液型：A型
■身長：192cm
■体重：96kg
■趣味：ナイフコレクション
■好きな食べ物：馬刺し
■得意スポーツ：なし
■大切なもの：自分の利益に関わること全て
■嫌いなもの：労働
■CV：石井康嗣

ブルー・マリー

■キャッチコピー：JOINT CRUSHER
■格闘スタイル：コマンドサンボ
■誕生日：2月4日(23歳)
■出身地：アメリカ
■血液型：AB型
■身長：168cm
■体重：49kg
■趣味：バイクツーリング
■好きな食べ物：ビーフカップ
■得意スポーツ：野球
■大切なもの：革ジャン
■嫌いなもの：ネコ
■CV：生駒治美

ビリー・カーン

■キャッチコピー：忠実なるギースの影
■格闘スタイル：棒術
■誕生日：12月25日(28歳)
■出身地：イギリス
■血液型：B型
■身長：179cm
■体重：77kg
■趣味：洗濯
■好きな食べ物：卵料理
■得意スポーツ：棒高跳び
■大切なもの：妹
■嫌いなもの：命令
■CV：山西惇

YAGAMI TEAM

八神チーム

草薙京と並んでオロチ編の立役者として人気を博した八神庵を中心に、ルガールの秘書として登場したマチュアとバイスで編成されたチーム。美形ぞろいだが、その攻めは苛烈！

バイス

- キャッチコピー：躍動する残忍な嘲笑
- 格闘スタイル：主に力技が中心
- 誕生日：11月28日(27歳)
- 出身地：不明
- 血液型：A型
- 身長：178cm
- 体重：59kg
- 趣味：アメコミコレクション
- 好きな食べ物：梅
- 得意スポーツ：ベンチプレス
- 大切なもの：Dan Breretonのサイン本
- 嫌いなもの：草薙柴舟
- CV：弓雅枝

八神 庵

- キャッチコピー：暴走する蒼き炎
- 格闘スタイル：八神流古武術＋本能
- 誕生日：3月25日(20歳)
- 出身地：日本
- 血液型：O型
- 身長：182cm
- 体重：76kg
- 趣味：バンド
- 好きな食べ物：肉
- 得意スポーツ：全部
- 大切なもの：デイトナのエキゾチックス
- 嫌いなもの：暴力
- CV：安井邦彦

マチュア

- キャッチコピー：疾走する残酷な美貌
- 格闘スタイル：主にスピード攻撃が中心
- 誕生日：4月8日(28歳)
- 出身地：不明
- 血液型：O型
- 身長：177cm
- 体重：58kg
- 趣味：機械いじり、スカルピー造形
- 好きな食べ物：鳥(特にチキン)
- 得意スポーツ：スノーボード
- 大切なもの：自分の脚
- 嫌いなもの：鳩、神楽家
- CV：辻裕子

AMERICAN SPORTS TEAM

アメリカンスポーツチーム

世界が望んだスーパーヒーローたちが帰ってきた！　スポーツをモチーフにしながら格闘をこなすという荒技を会得した三人。こいつらがいなけりゃドリームマッチは始まらない！

ブライアン・バトラー

- キャッチコピー：秒殺重戦車
- 格闘スタイル：パワー攻撃が中心
- 誕生日：4月15日(28歳)
- 出身地：アメリカ
- 血液型：O型
- 身長：219cm
- 体重：152kg
- 趣味：カーレース
- 好きな食べ物：マッシュポテト
- 得意スポーツ：ハンティング
- 大切なもの：愛車のバイパー
- 嫌いなもの：地道、努力
- CV：や乃えいじ

ヘビィ・D！

- キャッチコピー：褐色の弾丸
- 格闘スタイル：ボクシング
- 誕生日：3月25日(29歳)
- 出身地：アメリカ
- 血液型：A型
- 身長：208cm
- 体重：113kg
- 趣味：NEW JACK SWINGを聴くこと
- 好きな食べ物：毎日骨太
- 得意スポーツ：レスリング
- 大切なもの：飼っているネコ(名前：プー)
- 嫌いなもの：きれいごと、体裁
- CV：西村寿一

ラッキー・グローバー

- キャッチコピー：DEATH or HELL
- 格闘スタイル：
- 誕生日：12月2日(28歳)
- 出身地：アメリカ
- 血液型：AB型
- 身長：222cm
- 体重：105kg
- 趣味：懸賞ハガキの応募
- 好きな食べ物：煮豆
- 得意スポーツ：野球
- 大切なもの：闘いに使用しているバスケットボール
- 嫌いなもの：ガラスを引っ掻く音
- CV：key稲毛

MASTER TEAM

おやじチーム

「古きを温(たず)ねて新しきを知る」を地で行くチーム。京の父である柴船、リョウとユリの父であるタクマ、ラルフたちの恩師であるハイデルン。熱年の拳が、今燃え上がる！

タクマ・サカザキ

- キャッチコピー：剛拳
- 格闘スタイル：極限流空手
- 誕生日：2月4日(50歳)
- 出身地：日本
- 血液型：O型
- 身長：180cm
- 体重：70kg
- 趣味：[illegible]
- 好きな食べ物：[illegible]
- 得意スポーツ：[illegible]
- 大切なもの：[illegible]
- 嫌いなもの：[illegible]
- CV：[illegible]

ハイデルン

- キャッチコピー：冷徹なる暗殺術
- 格闘スタイル：マーシャルアーツ＋我流暗殺術
- 誕生日：9月1日(43歳)
- 出身地：不明
- 血液型：[illegible]
- 身長：[illegible]
- 体重：[illegible]
- 趣味：[illegible]
- 好きな食べ物：[illegible]
- 得意スポーツ：[illegible]
- 大切なもの：[illegible]
- 嫌いなもの：[illegible]
- CV：新居利光

草薙 柴舟

- キャッチコピー：熱年の炎
- 格闘スタイル：[illegible]
- 誕生日：[illegible]
- 出身地：日本
- 血液型：B型
- 身長：177cm
- 体重：69kg
- 趣味：[illegible]、オヤジ狩り狩り
- 好きな食べ物：[illegible]うどん、いちごのシャ[illegible]
- 得意スポーツ：ゴルフ
- 大切なもの：草薙家のプライド、妻(草薙静)
- 嫌いなもの：高い所(高所恐怖症)
- CV：逆木圭一郎

KOF'96 BOSS TEAM

KOF'96ボスチーム

『KOF'96』に登場した悪のカリスマたちが、再び「KOF'98UM」に進出を果たした。SNKプレイモア歴代人気タイトルに君臨したボスキャラクターが厚き壁となって立ちはだかる。

ヴォルフガング・クラウザー

■キャッチコピー：絶対なる驚異
■格闘スタイル：総合格闘術
■誕生日：不明
■出身地：ドイツ
■血液型：A型
■身長：200cm
■体重：145kg
■趣味：中世の骨董品収集
■好きな食べ物：なんでも
■得意スポーツ：スポーツに興味はないが、やれば何でもできる
■大切なもの：騎士道精神
■嫌いなもの：虚栄・虚構
■CV：B.J.LOVE

ギース・ハワード

■キャッチコピー：悪のカリスマ
■格闘スタイル：古武術
■誕生日：1月21日(42歳)
■出身地：アメリカ
■血液型：B型
■身長：183cm
■体重：82kg
■趣味：不特定(凝り性だが飽きっぽい)
■好きな食べ物：ステーキ(レア)
■得意スポーツ：なし(しいて言えばビリヤード)
■大切なもの：己自身
■嫌いなもの：邪魔者(自分の野望を妨害する者)
■CV：コング桑田

Mr.BIG

■キャッチコピー：暗躍する暴力
■格闘スタイル：棒術
■誕生日：7月4日(35歳)
■出身地：不明
■血液型：B型
■身長：187cm
■体重：81kg
■趣味：サウスタウン制圧の計画を練ること
■好きな食べ物：最近日本食に凝っている
■得意スポーツ：忙しいのでスポーツをする暇などない
■大切なもの：街(サウスタウン)のすべて
■嫌いなもの：ムカデ
■CV：中まさる

EDIT CHARACTERS

エディット専用キャラクター

THE KING OF FIGHTERS

特定のチームを持たず、チームエディットのみで使用できるキャラクターたち。『龍虎の拳』シリーズからの登場となる如月影二と藤堂香澄は、この『KOF'98UM』で初参戦！

矢吹 真吾

■キャッチコピー：真心一直線
■格闘スタイル：(自称)草薙京直伝草薙流古武術
■誕生日：4月8日(17歳)
■出身地：日本
■血液型：O型
■身長：179cm
■体重：69kg
■趣味：怪談
■好きな食べ物：冷凍うどん、イワシ
■得意スポーツ：水泳、水球
■大切なもの：命、彼女、草薙の技をメモしている生徒手帳、草薙京から貰ったグローブ
■嫌いなもの：牛乳、怖そうな人(山崎さん、八神さん、七枷さん)
■CV：子安武人

如月 影二

■キャッチコピー：影に舞う一閃
■格闘スタイル：如月流忍術
■誕生日：12月25日(29歳)
■出身地：日本
■血液型：B型
■身長：172cm
■体重：70kg
■趣味：新しい技の開発。そして修行
■好きな食べ物：日持ちの良い物、保存の効く物
■得意スポーツ：忍者はスポーツなどしない
■大切なもの：己が信ずるこの拳よ
■嫌いなもの：極限流
■CV：島よしのり

藤堂 香澄

■キャッチコピー：父を探して三千里
■格闘スタイル：藤堂流古武術
■誕生日：3月29日(16歳)
■出身地：日本
■血液型：B型
■身長：154cm
■体重：45kg
■趣味：ビデオ鑑賞(特にホラー物)
■好きな食べ物：学校の帰り道にある肉屋のコロッケ、ナポリタン
■得意スポーツ：合気道、弓道
■大切なもの：ある人から貰ったお守り
■嫌いなもの：母親仕込みのお稽古(日舞、華道、茶道)
■CV：弓雅枝

ルガール・バーンシュタイン

■キャッチコピー：隻眼の復讐鬼
■格闘スタイル：あらゆる格闘術をマスターした総合格闘術
■誕生日：2月10日
■出身地：不明
■血液型：不明
■身長：197cm
■体重：103kg
■趣味：復活
■好きな食べ物：好き嫌いはない
■得意スポーツ：特にないが、なんでもそつなくこなす
■大切なもの：悪の心
■嫌いなもの：正義、とりあえず自分の邪魔をする者
■CV：新居利光

BOSS CHARACTERS

ボスキャラクター

オロチ編で重要な役回りを果たしたボスたちが、プレイステーション2版でプレイヤーキャラクターとして参戦！ 彼らの実力を120%引き出せれば勝利は揺るぎないものになるはずだ。

■ボスキャラクターの使用方法：ARCADE PLAYでそれぞれのキャラクターを倒す、もしくはARCADE PLAYかSINGLE PLAYを20回プレイすると暴走庵と暴走レオナが、ENDLESS MODEを20回プレイするとゲーニッツとオロチが使用可能になる。暴走庵と暴走レオナは通常キャラクターにカーソルを合わせ、SELECTボタンを押しながら決定。

ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ（暴走庵）

■キャッチコピー：止まない狂気
■格闘スタイル：—
■誕生日：3月25日（20歳）
■出身地：[illegible]
■血液型：[illegible]
■身長：[illegible]
■体重：[illegible]
■趣味：[illegible]
■好きな食べ物：—
■得意スポーツ：—
■大切なもの：—
■嫌いなもの：—
■CV：安井邦彦

ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ（暴走レオナ）

■キャッチコピー：止まない狂気
■格闘スタイル：—
■誕生日：1月10日（18歳）
■出身地：不明
■血液型：B型
■身長：176cm
■体重：66kg
■趣味：—
■好きな食べ物：—
■得意スポーツ：—
■大切なもの：—
■嫌いなもの：—
■CV：弓雅枝

吹き荒ぶ風のゲーニッツ

■キャッチコピー：希望を断ち絶望を注ぐ風
■格闘スタイル：オロチの力（オロチ八傑集、四天王の一人で主に風を使う）
■誕生日：7月20日（41歳）
■出身地：不明
■血液型：不明
■身長：193cm
■体重：88kg
■趣味：ロッククライミング
■好きな食べ物：キノコ料理（特に松茸）
■得意スポーツ：ウィンドサーフィン
■大切なもの：忠誠心
■嫌いなもの：愚かな人間
■CV：島よしのり

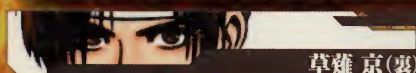
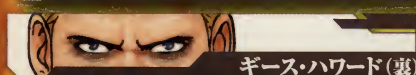
オロチ

■キャッチコピー：地球意思
■格闘スタイル：—
■誕生日：—
■出身地：—
■血液型：—
■身長：—
■体重：—
■趣味：—
■好きな食べ物：—
■得意スポーツ：—
■大切なもの：—
■嫌いなもの：—
■CV：緒方りお

ANOTHER CHARACTERS

裏キャラクター

■裏キャラクターの選択方法：キャラクター選択画面で裏キャラクターが存在する通常キャラクターにカーソルを合わせ、SELECTを押しながら決定。

名前こそ同じだが、通常のキャラクターとは異なる性能を持った裏キャラクターたち。別の登場作品におけるキャラクター性能を有していたり、独自の攻撃方法を身につけていたりとその特徴はさまざま。なお、オメガ・ルガールだけは、性能だけでなく外見も通常のキャラクターとは異なっている。

本書の見方と用語について

ここでは本書の見方と文中で使用している用語について説明する。独自の表記や用語があるため、まずはここを一読してほしい。攻略情報がより詳しく理解できるようになるはずだ。

キャラクターアクションの見方

キャラクターアクションは基本的に2ページで構成している。ただし、裏キャラクターは基本アクション、通常技が通常のキャラクターと同一のため割愛。その他(特殊技)、必殺技、超必殺技のみ取り扱っている。

1 キャラクターカラー：計8種類あり、キャラクター選択画面で決定時のボタンによってカラーが変化する。

2 基本アクション：前進やガード、登場シーンなどのグラフィック。

3 通常技モーション：通常技のモーションとデータ(詳細は以下)。

●**C：**キャンセルを表す。○はキャンセル可能、×はキャンセル不能。必は必殺技のみ、超は超必殺技のみ、特×は特殊技以外でキャンセル可能。途中でキャンセルの可否が変化する多段技は「・」で区切ってある。

●**DM：**技のダメージ。多段技は「・」で区切ってある。「×」の前後の数値を掛けることでダメージが算出可能。「N」は状況に応じてヒット数(=ダメージ)が変動する。ジャンプ攻撃はすべて大ジャンプ時のもの。小、中ジャンプ時は( )内の数値を参照。( )のないものは、大、中、小ジャンプともにダメージが変化しない。なお、一部の技には半数補正という補正値がかかるが、それについては次ページの用語集「半数補正」を参照。

●**G：**ガード方向。「上」は立ち、しゃがみ両方、「中」は立ち、「下」はしゃがみガードを表す。ガード不能技は「ガ不能」、投げ技は「投げ」「打撃投げ」、当て身技は「当て身」と表記。途中でガード方向が変化する多段技は「・」で区切ってある。

4 必殺技モーション：通常技以外の技のモーションとデータを記載。「G」はガード方向、「DM」はダメージを表している。それ以外の項目は以下の通り。

●**属性アイコン：**その技のカテゴリを表したアイコン。全4種類。

●**技名：**その技の正式名称。文中でも使用するが通常投げは「C(D)投げ」、特殊技はコマンドで表記してある。また、京の「○○式」のように一部必殺技を文中で使用する場合は省いてあるので注意。

●**コマンド：**技のコマンド。自キャラクターが右向き時のもので表記。

5 技解説：そのキャラクターの技を解説してある。通常技は「■地上通常技」、「■空中通常技」に分けて代表的な技のみ解説。「■その他(特殊技)」は、ふっとばし攻撃や通常投げ、特殊技などを解説。

6 ボイスデータ：そのキャラクターがゲーム中にしゃべるボイスの一覧。

コマンド表記について

本書ではレバー及び方向キー入力を➡⬊⬇⬋⬅⬉⬆⬈の矢印、ボタン入力A、B、C、Dのアルファベットで表記している。本文中で通常技や特殊技を示す場合はコマンドやボタン入力(A、➡+B、C+Dなど)、必殺技や超必殺技を示す場合はコマンドではなく技名で表記。また、通常技は同じボタンで入力しても状況によって変化する(近距離立ちC、垂直ジャンプD)ので注意。特殊技や必殺技などのコマンド入力は自キャラクターが右向き(1P側スタート)時のもの。技の強弱は、AorBで出したものを弱、CorDで出したものを強としている。

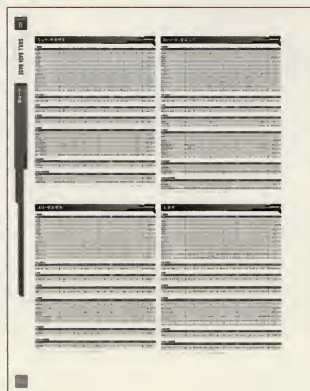
A	(弱パンチ)ボタンを入力	C	(強パンチ)ボタンを入力
B	(弱キック)ボタンを入力	D	(強キック)ボタンを入力

+	その前に表記されたレバー入力を終えたあと、続くボタンを入力
～中に	～にある技の最中に入力(タイミングや条件は技解説を参照)
(空中可)	技名のあとにこの表記があるものは、空中でも使用できる

対戦攻略の見方

対戦攻略ページでは通常のキャラクターに加え、裏キャラクターとプレイステーション 2版で使用可能な隠しキャラクターを含む、全64キャラクターの戦術と連続技を紹介している。記事中の連続技は、下記に挙げてある特殊な表記を用いているため、確認しておくこと。

→	特殊なシステムを使用しないつなぎ
Ⓒ	キャンセルを使用したつなぎ
()	連続技を成功させるための特定の条件や行動を示す

データベースの見方

P160以降は、全キャラクターの技データを掲載。キャラクターアクションのページで掲載してないデータも網羅している。よく使うキャラクターはもちろん、対戦相手のデータもチェックして実戦に活かしてほしい。なお、項目名や数値のデータに関しては、独自の表記を用いている個所がある。それらの見方に関しては、P160に説明している。データを見る前に、一度目を通しておいてほしい。

用語解説

●当て身：相手の攻撃を受ける構えをとり、そこに特定の打撃技を受けると反撃を繰り出す技の総称。当て身の対象となる技や受け付け時間は、当て身技ごとに異なる。本来の日本語としての意味とは異なるので注意。

●暴れ：自分が不利な状態のときに、相手の行動を確認しないで攻撃を出すこと。暴れは主に通常技を出すことを指し、無敵のある必殺技を出す場合は「ぶっぱなし」と呼ばれる。

●暗転：超必殺技を出した際、背景が暗くなる演出を指す。暗転中は相手の動きが停止。

●起き上がり攻め(起き攻め)：相手の起き上がりを攻める行為。有利な状態で攻められるため、相手のガードを崩しやすい。なお、本作は特定の状況下で背を向けて起き上がる。このとき、起き上がる側の行動は制限される。

●ガードポイント：特定の技に設定されている、「動作中に相手の攻撃を受けても、それをガードできる部位」のこと。多くは攻撃判定発生前に設定されており、相手の攻撃を受け流しつつ攻撃できる(ただし、ケズりダメージは受ける)。京の荒咬みがその代表例。

●確定：その後の技が確実に決まる状況のこと。「反撃確定」や「確定が～」として使う。

●カウンターヒット：特定の動作中に、もう一方が攻撃すると発生するシステム。本作ではダメージの増加や追撃可能といった変化がある。技の動作中以外に、小、中ジャンプ攻撃中に攻撃をくらっても発生するので要注意。

●キャンセル：通常技や必殺技など(主に技の戻りモーション)から、別の行動に即座に移行すること。各種行動にはキャンセル可能時間が設定されており、その時間内に次の行動の入力を完成させると行動がキャンセルされる。

●空ジャンプ(スカシジャンプ)：ジャンプ中に技を出さずに着地する行為。ジャンプ攻撃を警戒させて立ちガードを誘い、着地から投げや下段技でガードを崩していく。

●下段：しゃがみガードでは防げるが、立ちガードはできない攻撃の総称。「下段技(攻撃)」「下段判定」と使われることが多い。

●硬直：キャラクターが自由に動けない状態で、主に攻撃後のスキを指す。また、攻撃を受けたキャラクターが行動不能になる状態を「ガード硬直」「ヒット硬直(のけぞり)」と呼ぶ。

●後転：緊急回避・後方のこと。

●持続：各技の攻撃判定が発生した後、それが存在し続けている時間のこと。「持続が長い」「持続部分」などと使われる。

●ジャンプ防止：相手がジャンプした瞬間からジャンプ直後に攻撃が当たるように、あらかじめ技を出しておく行為。攻め込まれるのを未然に防ぐのが目的。ジャンプ防止技は上方向への攻撃判定が強い反面、下半身がガラ空きになるため、足下を狙った攻撃に弱い。

●スカす：間合いを調整したり、特定の技の性能を利用して攻撃を空振りさせること。

●前転：緊急回避・前方のこと。

●対空：ジャンプ中の相手を攻撃し迎撃すること。その際に使う技を「対空技」といい、相手のジャンプ攻撃に対してジャンプ攻撃で対抗することを「空対空」という。

●ダウン追い打ち：ダウン中の相手に技を決める行為。本作ではラルフの急降下爆弾パンチのような一部攻撃でのみ、ダウン追い打ちが可能となっている。

●打撃投げ：投げ技が決まる条件を満たした状態で使用できるガード不能の打撃技のこと。投げ技と違い、相手の打撃技と相打ちになったり、前転や後転で避けられることがある。

●中段：立ちガードなら防げるが、しゃがみガードはできない攻撃の総称。主に地上技を対象に使われるが、ジャンプの昇りで相手のしゃがみガードに当たるジャンプ攻撃を「中段技として使える」などと表現することもある。

●追撃：浮かせ技を当てた後、続けて技を決める行為。主に空中の相手に決めることを指す。浮かせ技でも追撃できないものや、追撃可能な時間が短いものがある。なお、ふっとばし攻撃は通常ヒットだと追撃できないが、カウンターヒットすれば追撃が可能だ。

●出始め：技を入力した直後の技の出かかりを指す。このときに攻撃をくらうと、カウンターヒットが発生しやすい。

●二択：「二者択一」を略した用語。対処法の異なる二つの攻撃を使い分けて、相手のガードを崩す戦術。中段と下段による中下段の二択や、正面ガードとめくりガードによる表裏の二択が一般的。「択一攻撃」も同様。

●昇り：ジャンプ直後や、ジャンプの上昇中に技を出すこと。「昇りジャンプAは中段になる」「昇りで出すと効果的」などと使われる。

●発生：技の攻撃判定が発生するまでの時間を指す。「発生が早い」「発生が遅い」と表現される。「出が早い(遅い)」も同じ意味。

●半数補正：大半の多段技は、ダメージ値＆ガードクラッシュ値に特殊な補正が掛かる。具体的には、当たるごとに数値が半減していく、というもの。例えばダメージ値が8の3段技なら、実際には8+(8×1／2)+(8×1／4)となる。技紹介ページでは、この補正を受ける技のヒット数を赤色で表記している(前述の技なら8×3)ので注意してほしい。なお、P159からのスキルデータベースでは、該当するデータに※を付け、欄外の注釈で対応している。

●判定：攻撃がヒットするかどうか、投げ技が決まるかどうかを左右する、目に見えない要素のこと。「攻撃判定」「やられ判定」「投げられ判定」「当て身判定」が、その代表例。打撃技の場合、こちらの技の「攻撃判定」が相手の「やられ判定」に当たると、攻撃がヒットもしくはガードしたことになる。「判定が強い」技は、「攻撃判定」が大きかったり、「やられ判定」が小さいため、相手の技に打ち勝ちやすいことが多い。

●無敵：やられ判定や投げられ判定がない状態のこと。下半身や上半身という言葉が前につく場合は、特定の部位にしか無敵状態が存在しないことを示す。また、前転や後転、避け動作中は「対打撃無敵」となり、打撃は避けられるが、投げには無防備な状態となる。

●目押し：連続技のつなぎ方を表す造語。キャンセルなどの特殊なシステムを使わず、事前の技や動作の硬直が解けた直後に、タイミング良く次の技を出すテクニックを指す。

●めくり：相手を跳び越すようにジャンプ攻撃を出す行為。ガード方向が逆になるため、ガードが難しい。特に画面端だと強力。

●連打キャンセル：弱攻撃の戻りモーションをキャンセルして、再び弱攻撃を出すシステム。連打キャンセルのタイミングは技によって異なり、連打キャンセルできる弱攻撃からは、ほかの弱攻撃にも移行できる。

●ロック技：ヒットすると相手の状態にかかわらず、以降の攻撃が確実に決まる技のこと。代表的な技として龍虎乱舞や鳳凰脚がある。なお、前述の技のように、素早く打撃技を連続で繰り出すものを「乱舞技」とも呼ぶ。

●割り込み：相手の連係の攻撃と攻撃の合間に技を出して、連係を止める行為。発生の早い技や無敵時間がある技を使うのが有効。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.62

THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH Master Guide

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 アルティメットマッチ マスターガイド

CONTENTS

CHARACTER INDEX キャラクターインデックス

プレイステーション 2版の攻略情報について

プレイステーション 2版では、アーケード版の完全移植のほか、さまざまなオリジナルモードが追加されている。一番の注目点は、暴走庵、暴走レオナ、ゲーニッツ、オロチ、オメガルガールがプレイヤーキャラクターとして参戦している点。本書では彼らの攻略情報も取り扱っている。なお、プレイステーション 2版のオリジナルモードの詳細については、P98を参照。

アーケード版にはない隠しキャラクターが遊べるのが最大の魅力。

オリジナルモードとして、旧『KOF'98』も収録されているのだ。

CHAPTER I

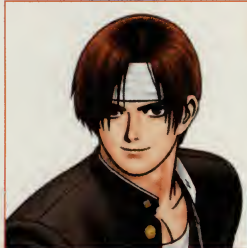
CHARACTER ACTION

キャラクターアクション

キャラクターアクションのコーナーでは、登場キャラクターのカラーバリエーション、演出時のアクション、すべての技の攻撃モーションを写真付きで掲載。併せて、戦術を組み立てる上で不可欠な主要技の性能と使い方を解説している。欄外で扱っているキャラクターのボイスデータにも注目だ。

AC PS2

KYO KUSANAGI 草薙 京

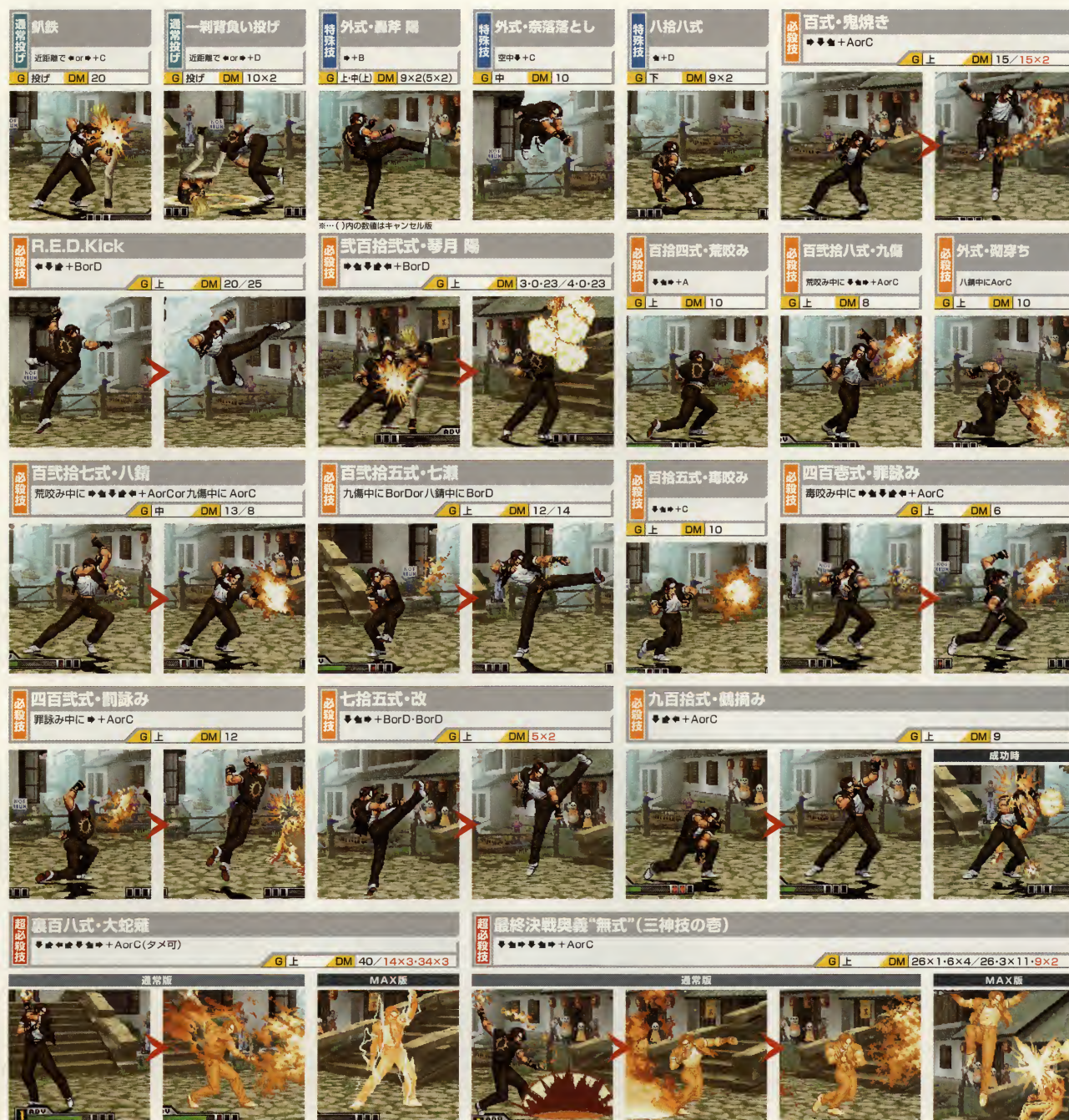
HEROES TEAM

主人公の京は突進技やリーチのある打撃技が豊富で、それらを活かしたラッシュを得意とするキャラクターだ。

キャラクターカラー

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：主力技は二つ。近距離立ちCは発生が早いが間合いが狭く、近距離立ちDはやや発生が遅い分、間合いが広い。
■空中通常技：下方向への攻撃判定が強いめくり可能なジャンプBを攻めに使い、空対空の迎撃は横方向に強力なジャンプDを使おう。
■その他(特殊技)：➡+Bのキャンセル版は必殺技キャンセルが可能。空中⬇+Cは攻撃判定が強く、めくり性能が高い。ヒット時はのけぞり時間が長いのも大きな利点だ。
■百式・鬼焼き：腰から肩の部位にかけてガードポイントがあり、対空技として使える。強版は発生直前まで全身無敵になっている。
■R.E.D.KicK：弱版は近距離、強版は長距離を進む跳び蹴りを繰り出す。弱版は座高の低いキャラクターにしゃがまれると空振りする危険がある。強版ならその心配はない。
■弐百拾弐式・琴月 陽：ダッシュで突進していき、ヒットすると相手を持ち上げて爆破してダメージを与える。突進中は足元が無敵状態でしゃがみBなどを避けつつ攻撃できる。
■百拾四式・荒咬み：炎をまとった拳で攻撃する。踏み込むときに肩周辺の部位にガードポイントが発生する。
■百弐拾八式・九傷：荒咬みからの派生技で、ヒットした相手を浮かせる効果がある。
■外式・砌穿ち：八錆からの派生技で、ダウン中の相手を拳で殴って追い打ちする。
■百弐拾七式・八錆:肘を落とす中段技で、ヒット時は強制的にダウンを奪える。

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「いくぜ！」 ■登場2：庵対戦時「炎が、おまえを呼んでるぜ……」 ■登場3：真吾対戦時「何やってんだか……」 ■登場4：紅丸対戦時「やろうか、紅丸」 ■勝利1「へへ……燃えたろ……」 ■勝利2「あんたじゃ、燃えねえなあ……」 ■勝利3「俺の……勝ちだ！」 ■挑発「もうおやすみかい？」 【必殺技・超必殺技動作】 ■百式・鬼焼き「ほおうりゃあ！」 ■R.E.D.Kick「イイィヤァ！」 ■弐百拾弐式・琴月　陽「チイッ！／燃えろ！」 ■七拾五式・改「フッ　フッ」 ■九百拾式・鵺摘み「させるか！」 ■百拾四式・荒咬み「ボディが　甘ぇぜ！」 ■百弐拾八式・九傷「お留守だぜ！」 ■百弐拾七式・八錆「がら空きだぜ！」 ■百弐拾五式・七瀬「……」 ■外式・砌穿ち「……」 ■百拾五式・毒咬み「くらえ！」 ■四百壱式・罪詠み「……」 ■四百弐式・罰詠み「……」

■百弐拾五式・七瀬：九傷からのみ、連続でヒットする突進蹴り。

■百拾五式・毒咬み：大きく踏み込んでから炎の拳で殴りつける。主に強攻撃からの連続技で使用する。踏み込み時に肩周辺の部位にガードポイントが発生する。

■四百壱式・罪詠み：毒咬みからの派生技で、連続技のつなぎとなる。

■四百弐式・罰詠み：罪詠みからの派生技。連続技ではここまでをセットで繰り出そう。

■七拾五式・改：前方に進みながら2段蹴りを放ち相手を浮かせる。浮いた相手には追撃が可能だ。弱版は相手のやられ判定がすぐに消失するが、強版は地上に落下する直前までやられ判定が発生するため追い打ちしやすい。

■九百拾式・鵺摘み：コマンド入力直後は地上スレスレに当て身判定が発生するが、その後に当て身判定が膝上へと変化。地上技と特殊技を当て身でき、当て身が成立しなかった場合はアッパーで攻撃する。

■裏百八式・大蛇薙：前方を炎でなぎ払う超必殺技。強版のみ強攻撃から連続技にできる。ボタンを押しっぱなしでためることができ、弱版は足元、強版は上半身が無敵状態になる。

■最終決戦奥義"無式"(三神技の壱)：火柱を放った後に、連続でパンチを繰り出す超必殺技。発生が早いため、弱攻撃から連続技につなげられる。弱版は強版より発生が早いが、無敵時間は強版の方が長め。なお、どちらも攻撃発生前に無敵が途切れる。

■裏百八式・大蛇薙「おおお…… くらいやがれーっ！」 ■最終決戦奥義"無式"(三神技の壱)「見せてやる草薙の拳を！」 ■無式・フォロースルー「歴史が違うんだよ」【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「フッ！」 ■通常技：強攻撃「テヤアッ！」 ■投げ技：釟鉄「おらぁ！」 ■投げ技：一刹背負い投げ「おらぁ！」 ■特殊技：外式(轟斧・陽)「フッ！」 ■特殊技：外式(奈落落とし)「テヤアッ！」 ■特殊技：八拾八式「フッフッ！」【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「ウッ！」 ■ダメージ：強攻撃「クッ！」 ■ダメージ：必殺技「うあっ！」 ■KO「うわあぁぁぁ……！」 ■緊急回避「フッ！」 ■攻撃避け「フッ！」 ■ダウン回避「おっと！」 ■パワー溜め「ふんんんんん……！」 ■パワーMAX発動「フッ！」

AC PS2

BENIMARU NIKAIDO

HEROES TEAM

二階堂 紅丸

紅丸はリーチに優れたけん制技を持ち、地上での差し合いに強い。地上での攻防が好きな人にうってつけだ。

キャラクターカラー

※…( )内の数値は小·中ジャンプ時のダメージ　※1…小ジャンプ時のみ特殊技でキャンセル可能　※2…特殊技でのみキャンセル可能　※3…雷靭拳でのみキャンセル可能

■地上通常技：近距離立ちDは連続技のつなぎに、しゃがみCは少し離れた相手への反撃として役立つ。遠距離立ちBはジャンプ防止技として、遠距離立ちDは足払い系の技を避けつつけん制する手段として使っていこう。

■空中通常技：めくり性能の高いジャンプDが中心となるが、空対空での迎撃を考えた場合、空中投げを狙いつつジャンプCを使おう。

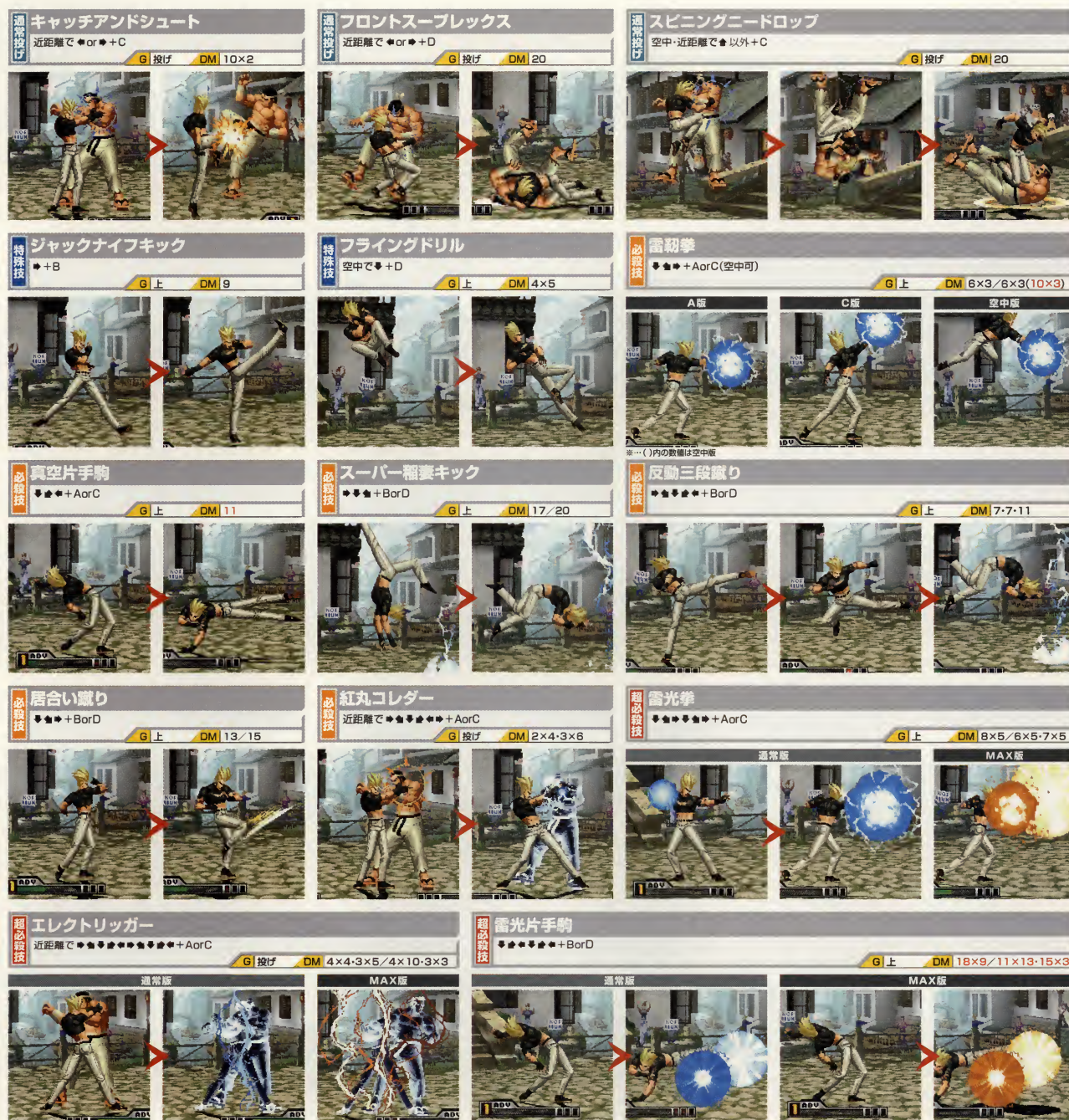
■その他(特殊技)：避け攻撃は座高の低いキャラクターにしゃがまれると当たらないのが難点。➡+Bは発生が遅く連続技には不向き。空中⬇+Dは軌道を変えられるため便利だが、中段攻撃ではない点に注意すること。

■雷靭拳：弱版は横方向、強版は斜め上方向へ雷をまとった拳で攻撃する。弱版は強攻撃から、強版は弱攻撃からつながり、強版は胸から上の部位が無敵となるため、相手の大ジャンプに対する対空技として使える。

■真空片手駒：地面に片手を付いて、その場で体ごと回転させながら蹴りを繰り出す。強攻撃からの連続技として使っていこう。技後の硬直は弱版の方が短く、先端をガードさせれば手痛い反撃は受けにくい。また、出始めに無敵時間があるため、通常技で相手のガードキャンセルふっ飛ばし攻撃を誘い、無敵時間を活かして反撃することもできる。

■スーパー稲妻キック：弱版は後ろに下がり、強版はやや前に出ながらバク宙蹴りを放つ。強版は攻撃判定発生後まで無敵時間が続くため、対空技として活躍する。また、弱攻撃か

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「覚悟はできたかな?」 ■登場2：京対戦時「いくぜ……京」 ■登場3：女性キャラクター対戦時「行くぜ、かわい子ちゃん！」 ■勝利1「Thank you！」 ■勝利2「I love you！」 ■勝利3「アンダースタンド?」 ■挑発「やれやれ……」 【必殺技·超必殺技動作】 ■雷靭拳「雷靭拳！」 ■空中雷靭拳「雷靭拳！」 ■真空片手駒「真空片手駒！」 ■スーパー稲妻キック「ヘィッ！」 ■居合い蹴り「フンッ！」 ■反動三段蹴り「反動三段蹴り！」 ■紅丸コレダー「紅丸コレダー！」 ■雷光拳「雷光拳！」 ■エレクトリッガー「エレクトリッガー！」 ■雷光片手駒「雷光片手駒！」 【通常技·投げ技·特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「ヘイ！」 ■通常技：強攻撃「ヘヤアッ！」 ■投げ技：キャッチアンドシュート「ヘヤアッ！」

らの連続技としても重宝する。

■反動三段蹴り：3段の蹴りを繰り出す技で、強攻撃からの連続技に使う。弱版は3段目の蹴りが弱版スーパー稲妻キックのモーションになり、強版で出すと3段目が強版スーパー稲妻キックのモーションになる。威力に変化はないので、どちらを使っても構わない。

■居合い蹴り：しなるように素早い蹴りを繰り出す。弱攻撃からの連続技に使える。威力とリーチの面においてスーパー稲妻キックに見劣りするものの、気絶値が非常に高い。ダメージよりも相手の気絶状態を重視して立ち回る場合は、この技を使っていくといい。

■紅丸コレダー：相手を持ち上げて電撃で攻撃する投げ技で、コマンドの成立と同時に投げることができる。ほかのキャラクターのコマンド投げに比べて投げ間合いと威力の面で劣ってしまうが、技後に起き上がり攻めがしやすいため、狙っていく価値は十分にある。

■雷光拳：雷靭拳の強化版というべき超必殺技。弱版は真横を、強版は斜め上方向を攻撃する。主に弱版を強攻撃からの連続技として使うが、MAX版なら弱攻撃からつなげられる。

■エレクトリッガー：紅丸コレダーを強化した技で、威力は上がっているが投げ間合いは同じ。MAX版になるとさらに威力が上昇するが、投げ間合いはこちらも同じだ。

■雷光片手駒：足先に雷をまとった真空片手駒の強化版。弱攻撃から連続でヒットさせられるので、連続技に活用しよう。

■投げ技：フロントスープレックス「ヘヤアッ！」 ■空中投げ：スピニングニードロップ「ヘイ！」 ■特殊技：ジャックナイフキック「ヘイ！」 ■特殊技：フライングドリル「ヘイ！」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「ウッ！」 ■ダメージ：強攻撃「ウオッ！」 ■ダメージ：必殺技「ヌウ！」 ■KO「うあああぁぁぁぁぁぁ！」 ■緊急回避「ヒュウ！」 ■攻撃避け「ヒュウ！」 ■ダウン回避「うりゃっ！」 ■パワー溜め「フォンンンン！」 ■パワーMAX発動「ヘイ！」

AC PS2

GORO DAIMON
大門 五郎

HERO'S TEAM

豊富な投げ技を持つ生粋の"投げキャラ"である大門。接近戦の読み合いを楽しみたいプレイヤーにおすすめだ。

キャラクターカラー

主人公チーム

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：近距離立ちCは近距離認識間合いがかなり広く、ガード時も大門が有利なため使いやすい。近距離立ちDは威力とキャンセル受け付け時間の長さに優れている。これらを状況に応じて使い分けていこう。

■空中通常技：ジャンプDが高性能。状況を問わず空中通常技の主力として使っていける。

■その他(特殊技)：中段攻撃の➡+Aはヒット時に強制的にダウンさせるため、ダウン追い打ちで切り株返しがつなげられる。⬉+Cは連続技のつなぎや対空技として活躍する。

■地雷震：弱版で出すと立ち状態や緊急回避、避け状態に当たる地震を地面全体に発生させる。強版は腕を上げるだけのフェイントだ。

■超受け身：前方に移動する技で、弱版よりも強版のほうが移動距離が長い。出始めから打撃と投げに無敵だが、移動後にスキがある。また緊急回避と違い、相手の裏には回れない。

■天地返し：相手を地面にたたき付けてから空中に放り投げる。コマンド入力の完成と同時に投げ判定が発生するのが特徴。

■雲つかみ投げ：斜め上へ手を伸ばし、ヒットすると地面にたたき付ける。無敵時間はないものの、発生が早く対空技に使える。

■切り株返し：相手の足元めがけて手を伸ばし、ヒットすると持ち上げて地面にたたき付ける技。ダウン中の相手をつかめる特性がある。また、出始めから足元が無敵状態になる。

■超大外刈り：コマンド入力後、投げ判定の発生までに時間がかかるが、発生までの間は

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「ふん！」 ■登場2 京対戦時「うりゃあ！」 ■勝利1「うおおおお！」 ■勝利2「うおおおお！」 ■挑発「うりゃあ！」 【必殺技・超必殺技動作】 ■地雷震「うぉおお！」 ■超受け身「ふん！」 ■雲つかみ投げ「ぬん／うりゃ！」 ■切り株返し「ぬん／うりゃ！」 ■天地返し「ふん／うりゃ！」 ■超大外刈り「うぅりゃあ！」 ■根っこ返し「ふん！」 ■裏投げ「むん！」 ■地獄極楽落とし「とぁっ／うぉぉ／うりゃっ！」 ■地獄極楽落とし：MAX版「とぁっ／うぉぉ／うおお！」 ■嵐の山・根っこ抜き「とぁっ／ふん／うりゃっ！」 ■続・切り株返し「ぬん／うりゃ！」 ■ぶっこ抜き裏投げ「むん！」 ■続・天地返し：MAX版「うりゃっ！／うりゃあ！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「うぉっ！」 ■通常技：強攻撃「やぁっ！」

打撃と投げに対して無敵状態となる。

■根っこ返し：当て身技で、基本的には下段以外の地上通常技と特殊技を当て身できる。ただし、一部キャラクターのしゃがみAなど打点の低すぎる打撃技は当て身不能。

■裏投げ：ダッシュで接近して相手を投げる移動投げ。相手にジャンプで避けられると空振りモーションが出てスキを晒すことになるが、一定距離を走って相手が投げ間合いにいなかった場合は空振りモーションがでない。なお、⬇⬅➡+Aを入力すると、ダッシュで移動する距離が短くなる特性がある。

■地獄極楽落とし：相手を何度も地面にたたき付けてから上空に放り投げるコマンド投げ。コマンド完成と同時に投げ判定が発生する。

■嵐の山～根っこ抜き～続・切り株返し～ぶっこ抜き裏投げ(MAX時：続・天地返し)：嵐の山は両腕を上げて相手の攻撃が触れると発動する当て身技。当て身成功時に追加入力によって、攻撃が派生する。嵐の山には特殊な性質があり、大門の打撃技をヒットもしくはガードさせる、または投げを決めると当て身の性能が高くなり、下段技を除くほとんどの打撃技が当て身可能になる。反対に、相手から攻撃されたり、投げられた直後は当て身の性能が下がり、多くの技が当て身不能となる。ちなみに、ぶっこ抜き裏投げを入力せずに続・切り株返しから追撃が可能。MAX版でないときは、続・切り株返しから、または切り株返しで追撃したほうがダメージ量が大きくなる。

■投げ技：十字締め「うぉっ！」 ■投げ技：つかみ叩きつけ「ふんっ！」 ■投げ技：送り足払い「うぉっ！」 ■特殊技：玉潰し「やぁっ！」 ■特殊技：頭上払い「うぉっ！」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「ぅおっ！」 ■ダメージ：強攻撃「ぐおっ！」■ダメージ：必殺技「んぐっ！」 ■KO「うおぉぉぉぉぉ！」 ■緊急回避「ふんっ！」 ■攻撃避け「ふんっ！」 ■ダウン回避「なんの！」 ■パワー溜め「ふうんんんん！」 ■パワーMAX発動「うおっ！」

AC PS2

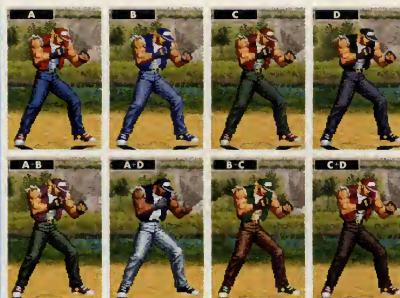
FATAL FURY TEAM

TERRY BOGARD
テリー・ボガード

飛び道具、対空技、突進技と一通りの技がそろったテリー。オールラウンドに闘えるパワフルなファイターだ。

キャラクターカラー

	Aボタン C	DM	G	Bボタン C	DM	G	Cボタン C	DM	G	Dボタン C	DM	G
近距離立ち攻撃	○	5	上	○	5	上	○	9×2	上	○	12	上
遠距離立ち攻撃	○	7	上	×	5	上	×	16	上	×	15	上
しゃがみ攻撃	○	6	上	×	7	下	○	13	上	○	16	下
垂直ジャンプ攻撃	×	9(7)	中	×	6(5)	中	×	17(11)	中	×	16(11)	中
斜めジャンプ攻撃	×	8(7)	中	×	6(5)	中	×	12(11)	中	×	14(11)	中

その他	C	DM	G
地上ふっとばし	○	16	上
空中ふっとばし	×	16(11)	上
ガードキャンセル	×	7	上
避け攻撃	必	9	上

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：遠距離立ちBはリーチが長くスキが小さい主力けん制技。近距離立ちDは近距離立ちCより間合いが広く、跳び込みからのつなぎに最適。しゃがみDはリーチの長い下段技。空キャンセルを駆使してけん制に使っていこう。ふっ飛ばし攻撃は発生は遅いものの、動作途中から足元が無敵状態になる。

■空中通常技：ジャンプCはテリーの技でも一番めくりやすい。ジャンプDはリーチ、ダメージ、めくり判定ともに優れており、主力となるジャンプ攻撃。空中ふっ飛ばし攻撃は下方向に強いため、跳び込みに使おう。

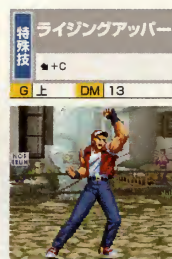
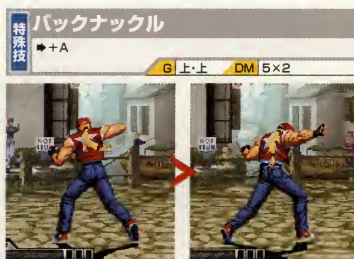
■その他(特殊技)：➚+Cは連続技のつなぎや対空になる。D投げは受け身不能の背向けダウンを奪い、起き上がり攻めを仕掛けやすい。

■パワーウェイブ：地を這う衝撃波を放つ。弱版は発生が早く硬直が短い。強版は遠くまで届くのが特徴。弱版、強版とも持続が長く、出始めを当てた場合はダウンを奪える。

■バーンナックル：オーラをまとった拳を突き出して突進する。弱版は強攻撃からつながり、リーチが短い。強版は通常技からつながらないものの画面端から端まで届く。どちらも先端部分を当てればスキは小さい。

■クラックシュート：空中に跳び上がり、カカト落としを繰り出す。弱版は発生が早く、弱攻撃から連続でつなげられる。強版は身長の高いキャラクターを除き通常技からつながらず、しゃがみ状態の相手に当たりにくいが、リーチは長い。空中ヒット時は追撃可能だ。

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「ヘイ、カモン、カモン！」 ■登場2：ギース対戦時「ギース！」 ■勝利1「オッケー！」 ■勝利2「フウ……」 ■勝利3「オーライ！」 ■挑発「……」 【必殺技・超必殺技動作】 ■バーンナックル「バーンナックル！」 ■パワーウェイブ「パワーウェイブ！」 ■クラックシュート「クラックシュート！」 ■ライジングタックル「ライジングタックル！」 ■パワーダンク「パワーダンク！」 ■パワーチャージ「パワーチャージ！」 ■パワーゲイザー「パワーゲイザー！」 ■ハイアングルゲイザー「Over heat！　ゲイザー！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「ふっ！」 ■通常技：強攻撃「ハアッ！」 ■投げ技：グラスピングアッパー「ハアッ！」 ■投げ技：バスタースルー「ハアッ！」 ■特殊技：バックナックル「ハアッ！」 ■特殊技：ライジング

■ライジングタックル：逆立ちしながら回転し、上昇する。弱版、強版ともに足元以外にガードポイントがあるため、対空技に使える。また、強版は発生直前まで無敵時間があるため、相手の下段技に対しても有効だ。

■パワーダンク：膝蹴りで攻撃しつつ空中に跳び上がり、全力の拳でたたきつける。弱版、強版ともに上半身は発生直前まで、下半身は発生後まで無敵時間がある。また、ヒット後、相手は受け身不能でダウンし、起き上がり攻めを仕掛けやすい。連続技に組み込もう。

■パワーチャージ：力任せに体当たりする。攻撃判定が大きくスキの小さい弱版は、けん制技として使いやすい。強版は威力が高いため、連続技に活用しよう。また、弱版、強版ともヒット後は追撃可能となっている。

■パワーゲイザー：地面から巨大な衝撃波を噴出させる。通常版は長い無敵時間があるが、発生前に途切れる。持続の短い技をかわしたり、早出し対空技、強攻撃からの連続技として活用しよう。MAX版は3連続で衝撃波を繰り出す。こちらは上半身は発生後まで、下半身は発生直前まで無敵。なお、コマンドの方向入力は↓↙←→と省略しても使用可能だ。

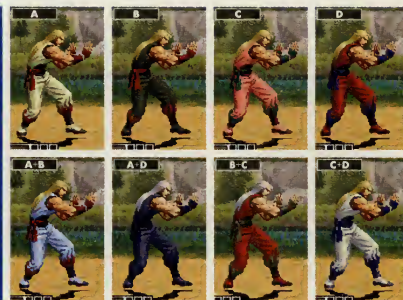
■ハイアングルゲイザー：タックル→多段攻撃のアッパー→パワーゲイザーの連続攻撃で、MAX版はヒット数が増加。弱版、MAX版は弱攻撃から、強版は強攻撃から連続でつなげられる。通常版、MAX版ともパワーゲイザーより高威力。連続技に組み込んでいこう。

アッパー「はっ！」【ダメージ・特殊動作】■ダメージ：弱攻撃「うおっ！」■ダメージ：強攻撃「うっ！」■ダメージ：必殺技「うわあっ！」■KO「うわあああああああ！」■緊急回避「はっ！」■攻撃避け「はっ！」■ダウン回避「はっ！」■パワー溜め「ふうっ！」■パワーMAX発動「うりゃあっ！」

AC PS2

ANDY BOGARD
アンディ・ボガード

アンディは体術を駆使したスキの小さい打撃技が多い。
特にジャンプの軌道を変えられる幻影不知火は強力だ。

キャラクターカラー

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：遠距離立ちBはスキが小さいけん制技。近距離立ちCは発生が早い。ジャンプ攻撃からつなげよう。しゃがみCは空キャンセルを活用してけん制に役立てよう。

■空中通常技：ジャンプAは距離の調節が難しいものの、めくりが狙える。ジャンプDは発生、リーチ、持続とも優秀な主力けん制技兼跳び込み技だ。空中ふっ飛ばし攻撃は上方向への判定が強く、空中戦で頼れる存在だ。

■その他(特殊技)：➡＋Bは中段技だが、ガード時はやや不利。⬉＋Aは連続技のつなぎに欠かせない技で、空中ヒット時は追撃が可能。

■斬影拳：突進しつつ肘撃ちで攻撃。弱版は移動距離が短く、先端ガード時は反撃を受けにくい。強版はスキが大きいが、画面端から端まで届く。どちらも発生が早く、弱攻撃から連続でつなげられる。我弾幸に派生可能。

■我弾幸：残影拳からの派生技。残影拳からつながるが、ガード時のスキが大きい。残影拳が確実にヒットする状況で派生させよう。

■飛翔拳：手のひらから気を発して攻撃。強攻撃からつながり、ガード時のスキも小さい。

■激　飛翔拳：大きな球体の衝撃波を繰り出す。通常技からつながらないが、ヒット時のダメージはもちろんケズり時のダメージも大きい。相手を画面端に追い詰めて使おう。

■昇龍弾：両腕を振り回しながら上昇する。弱版は発生と同時に無敵が途切れる。近距離でガードさせれば反撃をくらいにくいため、地上戦での割り込みに使おう。強版は発生後

VOICE DATA
【演出動作】 ■登場1「フッ……」 ■登場2．ギース対戦時「ギース！」 ■勝利1「ヨシッ！」 ■勝利2「はあぁ」 ■挑発「フッ……」 【必殺技・超必殺技動作】 ■斬影拳「斬影拳！」 ■我弾幸「そやあっ！」 ■飛翔拳「飛翔拳！」 ■激　飛翔拳「激！飛翔拳！」 ■昇龍弾「昇龍弾！」 ■空破弾「空破弾！」 ■撃壁背水掌「フッ、フッ、フッ、うりゃあ！」 ■幻影不知火「フッ！」 ■幻影不知火　下顎「うりゃあ！」 ■幻影不知火　上顎「うりゃあ！」 ■超裂破弾「超裂破弾！」 ■飛翔流星拳「はあぁ／裂！」 ■飛翔流星拳：MAX版「はあぁ　裂！(×3)」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「ふっ！」 ■通常技：強攻撃「そやあっ！」 ■投げ技：剛臨・改「うりゃあ！／ふっ！」 ■投げ技：抱え込み投げ「うりゃあ！」 ■特殊技：上顎「そやあっ！」 ■特殊技：上げ面「そや

通常投げ 剛臨・改
近距離で ←or→+C
G 投げ　DM 12×2

通常投げ 抱え込み投げ
近距離で ←or→+D
G 投げ　DM 20

特殊技 上顎
→+B
G 中(上)　DM 14(8)

※…( )内の数値はキャンセル版

特殊技 上げ面
↘+A
G 上・上　DM 8×2

必殺技 斬影拳
↙→+AorC
G 上　DM 13／15

必殺技 我弾幸
斬影拳ヒット中に
↓↘→+AorC
G 上　DM 8／9

必殺技 飛翔拳
↓↙←+A
G 上　DM 13

必殺技 激　飛翔拳
↓↙←+C
G 上　DM 14×5

必殺技 昇龍弾
→↓↘+AorC
G 上　DM 3×7／4×7

必殺技 空破弾
←↙↓↘→+BorD
G 上　DM 10×5／11×5

必殺技 幻影不知火
空中で ↓↘→+BorD
G 上　DM 7

必殺技 幻影不知火　上顎
幻影不知火中に BorD
G 中　DM 19

必殺技 幻影不知火　下顎
幻影不知火中に AorC
G 上　DM 13

必殺技 撃壁背水掌
近距離で ←↙↓↘→+AorC
G 打撃投げ　DM 3×3·6

超必殺技 超裂破弾
↓↙←↙↓↘→+BorD
G 上　DM 弱：6×7　強：6×8　MAX：4×16
通常版 / MAX版

超必殺技 飛翔流星拳
↓↘→↓↘→+AorC
G 上　DM 12×2·23／10×3·30×3
通常版 / MAX版

まで無敵時間が続くため、対空技に最適だ。
■空破弾：逆立ち状態から空中に飛び上がり、足側から相手に突っ込む。弱版は発生が早く、強版は移動距離が長い。弱版、強版とも下降部分をガードさせればスキは小さいが、画面端だとめり込んでしまい反撃を受けてしまう。
■幻影不知火：空中から斜め45度方向に下降しながら体当たりする。単体ではスキが大きいので、必ず下記の派生技に移行すること。
■幻影不知火・上顎：幻影不知火から派生する中段技。発生がやや遅く幻影不知火との間に割り込まれてしまうが、持続部分をガードさせればスキが小さい。1フレームで発生するコマンド投げ以外なら反撃をくらわない。
■幻影不知火・下顎：幻影不知火からの派生技で、掌打を繰り出す。発生が非常に早く、幻影不知火から連続でヒットさせられる。
■撃壁背水掌：肘打ちからの連続攻撃。投げられ判定が発生する状況でのみ使えるガード不能技で、失敗時は通常技や斬影拳が出る。ヒット後、浮かせた相手に追撃が可能。
■超裂破弾：空破弾の強化技。弱版、強版とも無敵時間があるものの、発生前に途切れてしまう。MAX版はヒット数が大幅に増え、空中でフルヒットしやすくなる。上半身は発生まで、下半身は発生後まで無敵時間が続く。
■飛翔流星拳：数発の打撃から全身全霊の力を込めた衝撃波につなぐ。弱版は弱攻撃から、強版は強攻撃からつなげられ、強版のみ無敵時間がある。MAX版は弱版とほぼ同性能だ。

あっ！」【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「うあっ！」 ■ダメージ：強攻撃「ぬあっ！」 ■ダメージ：必殺技「ぬうああっ！」 ■KO「ぬうあああああああ！」 ■緊急回避「フッ！」 ■攻撃避け「フッ！」 ■ダウン回避「フッ！」 ■パワー溜め「ハアアアアア！」 ■パワーMAX発動「ふっ！」

AC PS2

JOE HIGASHI

ジョー・ヒガシ

FATAL FURY TEAM

ムエタイチャンプのジョーはキックだけではなく、パンチも大得意。けん制力に優れた必殺技を使いこなせ。

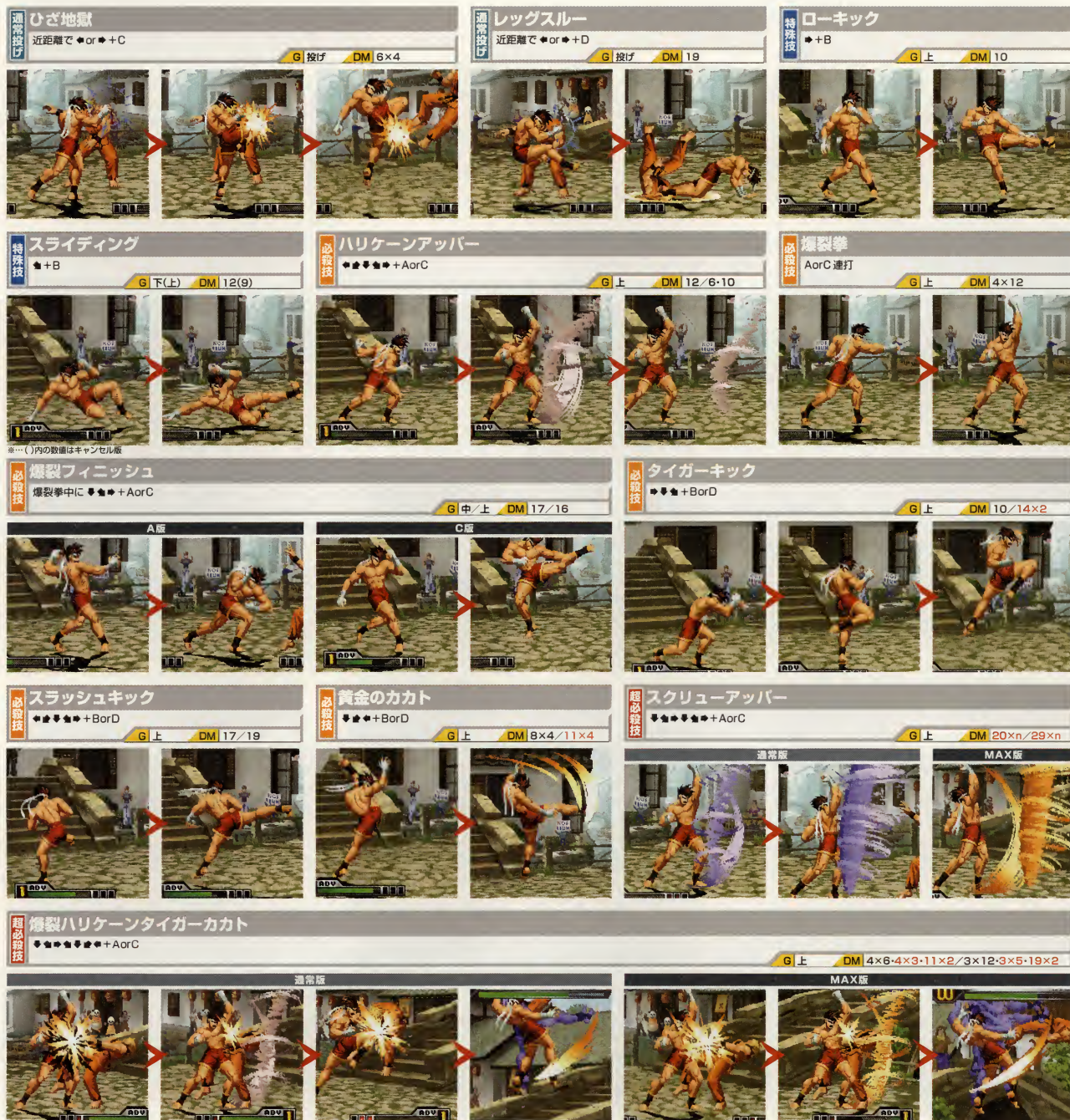
キャラクターカラー

	Aボタン C	DM	G	Bボタン C	DM	G	Cボタン C	DM	G	Dボタン C	DM	G
近距離立ち攻撃	○	4	上	○	7	上	○	10	上	×	11	上
遠距離立ち攻撃	必	5	上	○	7	上	×	11	上	×	13	上
しゃがみ攻撃	○	4	上	×	6	下	○	10	上	必	15	下
垂直ジャンプ攻撃	×	7(6)	中	×	8(6)	中	×	14(11)	中	×	15(14)	中
斜めジャンプ攻撃	×	6	中	×	9(6)	中	×	11	中	×	13(14)	中

その他	C	DM	G
地上ふっとばし	必	16	上
空中ふっとばし	×	16(14)	上
ガードキャンセル	×	7	上
避け攻撃	必	7	上

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：近距離立ちCは発生が非常に早い。ジャンプ攻撃からのつなぎに最適だ。遠距離立ちCは打点の高さから、遠距離立ちDはリーチの長さからそれぞれけん制に役立つ。
■空中通常技：ジャンプBは発生、リーチ、持続に優れるのでけん制に。ジャンプDは下方向に強く、跳び込み技の主力として活躍。
■その他(特殊技)：➡＋Bは連続技のつなぎに使いやすい。⬉＋Bは姿勢が低く、相手の一部の技をかわしながら攻撃できるのが利点だ。
■ハリケーンアッパー：拳を突き上げる勢いで竜巻を発生させ攻撃する。弱版は射程が画面の約半分で、強攻撃からつなげられる。密着でガードさせると若干不利になるが、先端ガード時は大幅に有利になるため、けん制や相手の動きを封じるのに役立つ。強版は竜巻を2連射する。スキは大きいが弱版よりも射程距離が長く、相手の前方緊急回避に強い。
■爆裂拳：猛烈な勢いで拳撃を12発繰り出す。弱攻撃からつなげられるが数ヒットで間合いが離れてしまうため、使用時は必ず派生技に移行すること。なお、連打を4発で止めて通常技から最速でキャンセルして繰り出した場合、6発で攻撃が終了するようになっている。
■爆裂フィニッシュ：爆裂拳からの派生技。弱版は中段判定の振り下ろし攻撃。スキは大きいが間合いが離れるため、反撃されにくい。強版は跳び蹴りで攻撃する。ダウンを奪えるため、爆裂拳のヒット時につなげていこう。
■タイガーキック：膝蹴りを出しながら跳び

VOICE DATA
【演出動作】 ■登場1「サクサク行くぜ、ヘァイッ！」 ■登場2：キング対戦時「ハッハッハッハッハッハッ！」 ■勝利1「オッシャー！」 ■勝利2「立て！」 ■勝利3「オッシャー！」 ■勝利4「ハッハッハッハッハッハッ！」 ■挑発「オラオラァ！」 【必殺技・超必殺技動作】 ■ハリケーンアッパー「ハリケーンアッパー！」 ■爆裂拳「……」 ■爆裂フィニッシュ「くらええい！」 ■タイガーキック「タイガーキック！」 ■スラッシュキック「スラッシュキック！」 ■黄金のカカト「オラオラァ！」 ■スクリューアッパー「スクリューアッパー！」 ■スクリューアッパー：MAX版「これでもくらええい！」 ■爆裂ハリケーンタイガーカカト「オラオラァ／オッシャー！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「フイッ！」 ■通常技：強攻撃「ハイッ！」 ■投げ技：ひざ地獄「フ

上がる無敵技。弱版は発生と同時に無敵が途切れ、強版は発生後まで無敵が続く。基本的には無敵時間の長い強版を割り込みや対空に使っていく。ただし、ジョーの真上付近に跳び込まれた場合は迎撃できないので要注意。

■スラッシュキック：ミドルキックを出しながら突進する。弱版は強攻撃からつながり、先端を当てればスキが小さい。連続技やけん制に活用しよう。強版は威力が高く強攻撃からつなげられるが、一部の姿勢が低いキャラクターには空振りしてしまうのが難点。

■黄金のカカト：空中に跳び上がり、黄金の軌跡を描くカカト落としを繰り出す。上方向への攻撃判定が強くスキが小さいため、けん制に使いやすい。主力は移動距離が長い強版だが、ガード時は1フレーム発生のコマンド投げで反撃されてしまう。先端を当てることで相手の投げ間合いの外に着地できる弱版も使っていこう。空中ヒット時は追撃可能だ。

■スクリューアッパー：画面上部まである巨大な竜巻を発生させる。射程は画面半分程度だがガードされてもジョーが先に動けるため、ゲージがない相手に対するケズり手段として使っていこう。MAX版は画面端まで届く上、無敵時間がある。対空や割り込みに使おう。

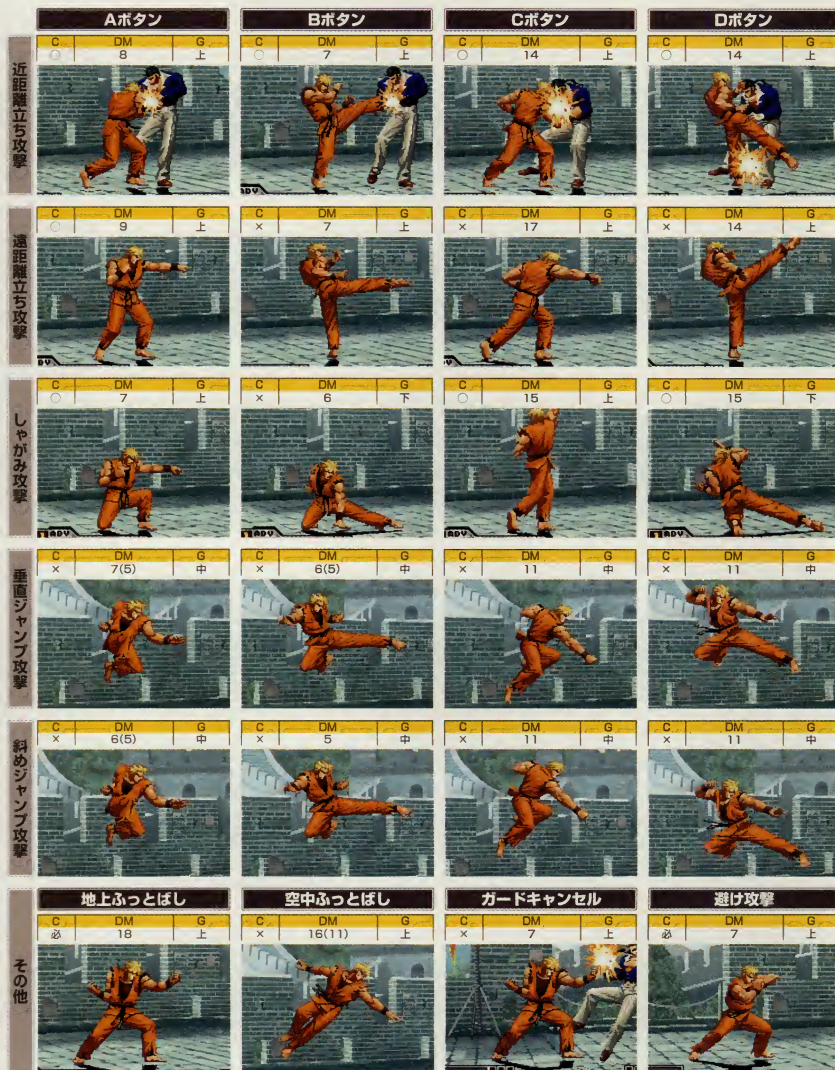
■爆裂ハリケーンタイガーカカト：ジョーのさまざまな必殺技を組み込んだ荒技。弱攻撃からつなげられ、ヒット時は相手を確実にダウンさせられる。通常版は発生直前まで、MAX版は発生後まで無敵時間がある。

イッ！　ハイッ！」 ■投げ技：レッグスルー「ラアッ！」 ■特殊技：ローキック「シイッ！」 ■特殊技：スライディング「フィッ！」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「アッ！」 ■ダメージ：強攻撃「ウウッ！」 ■ダメージ：必殺技「ぬああっ！」 ■KO「うわああ！」 ■緊急回避「シイッ！」 ■攻撃避け「シイッ！」 ■ダウン回避「シイッ！」 ■パワー溜め「フィッ！」 ■パワーMAX発動「オッシャー！」

AC PS2

RYO SAKAZAKI
リョウ・サカザキ

ART OF FIGHTING TEAM

リョウは高性能な無敵技に加え、相手のガードを崩す手段が豊富。非常にバランスの良いキャラクターだ。

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：しゃがみBは下段技。連続技の起点として活躍する。遠距離立ちBはリーチが長く、中間距離でのけん制に役立つ。しゃがみCはアッパータイプで発生が早い。相手の連係への割り込みや対空技に使おう。

■空中通常技：ジャンプBは前方を蹴るので空中戦に、ジャンプCはめくりが狙えるので跳び込み技として利用していくといい。

■その他(特殊技)：谷落としは受け身不能で背向けダウンを奪える。氷柱割りは発生が早い中段技。通常技から遅めにキャンセルして繰り出し、相手のガードを揺さぶろう。

■虎煌拳：前方に手を突き出すと同時に気弾を放つ。弱版より強版のほうが遠くに飛ぶが、スキが大きい。弱版をメインに、けん制技やしゃがみCからの連続技として使おう。

■虎砲：空中に跳び上がりながらアッパーを繰り出す。弱版は攻撃発生まで無敵だが、攻撃の切り返しには使いにくい。強版はスキが大きいためガードされると危険だが、無敵時間が長く対空迎撃や割り込みに重宝する。

■飛燕疾風脚：前方に移動しながら回し蹴りで攻撃する。弱版は攻撃発生が早く、弱攻撃から連続技に組み込める。強版は密着時のみ弱攻撃から連続でヒットさせられる。

■極限流連舞拳：成功すると4連続攻撃を加えて相手を浮かせる打撃投げ。浮かせた後は追撃が決められるので、空中吹っ飛ばし攻撃などのジャンプ攻撃で追い打ちしよう。

■猛虎 雷神剛：構えた後、アッパーを繰り出

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場「おらおら！」 ■勝利1「おーす！」 ■勝利2「よーし！」 ■勝利3「おーす！」 ■挑発「オラオラ！」 【必殺技・超必殺技動作】 ■虎煌拳「虎煌拳！」 ■虎砲「おりゃあー！」 ■飛燕疾風脚「飛燕疾風脚！」 ■極限流連舞拳「はっ！ はっ！ はっ！」 ■猛虎 雷神剛「おりゃあー！」 ■猛虎 雷神刹「雷神刹！」 ■龍虎乱舞「極限流奥義！／おら！ おら！ おら！ おら！ おら！ もらったぁ！」 ■覇王翔吼拳「覇王翔吼拳！」 ■天地覇煌拳「一撃必殺」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「ふっ！」 ■通常技：強攻撃「たっ！」 ■投げ技：谷落とし「うりゃぁ！」 ■投げ技：巴投げ「うりゃぁ！」 ■特殊技：氷柱割り「たっ！」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「ウオッ！」 ■ダメージ：強攻撃「ウッ！」 ■ダメージ：必殺技「ウオオッ！」

しつつ前進する。弱版は攻撃発生が早く、強攻撃からつなげられるほか、技後には追加入力で虎砲へ派生できる。ただし、構え部分にあるガードポイントの持続時間が短い点に注意。強版は発生が遅く連続技には組み込めないが、ガードポイントの持続時間が長い。こちらは技後に飛燕疾風脚に派生することが可能だ。なお、通常技キャンセル猛虎 雷神剛と連係すれば、通常技部分にガードキャンセル攻撃を入力した相手に反撃を決められる。

■猛虎 雷神刹：前方に跳び上がりつつ手刀で攻撃する。強版のほうが発生が遅いかわりに、移動距離が長い。跳び上がる途中まで無敵時間があり、空中にいる間は下半身が無敵状態になる。主に奇襲や相手のガードキャンセル攻撃を避けるために使っていこう。

■天地覇煌拳：強力な正拳突きで攻撃する超必殺技。通常版は発生の早さを活かし、主に弱攻撃からの連続技に組み込むといい。MAX版はダメージが小さいものの、相手を気絶させられる。さらに攻撃発生直前まで無敵時間があり、割り込みにも使いやすい。

■覇王翔吼拳：巨大な気弾を前方に飛ばす。強版のほうが気弾の飛ぶスピードが速く、相手の飛び道具をかき消しつつ飛んでいく。飛び道具の打ち合いを制するのに便利だ。

■龍虎乱舞：前方への突進攻撃がヒットすると連続して相手を攻撃する。通常版、MAX版ともにほぼ無敵時間がないため、強攻撃からの連続技に組み込んでいくのが賢い使い方。

■KO「しくじったー！」 ■緊急回避「ふっ！」 ■攻撃避け「ふっ！」 ■ダウン回避「ふっ！」 ■パワー溜め「はぁぁぁぁぁ」 ■パワーMAX発動「たっ！」

AC PS2

ROBERT GARCIA
ロバート・ガルシア

ART OF FIGHTING TEAM

リーチが長い足技を中心とした通常技と必殺技が強力なロバート。連続技にも事欠かないオールラウンダーだ。

キャラクターカラー

	Aボタン C	DM	G	Bボタン C	DM	G	Cボタン C	DM	G	Dボタン C	DM	G
近距離立ち攻撃	×	7	上	○	8	下	○	12	上	×·×	11×2	上·上
遠距離立ち攻撃	×	7	上	×	9	上	×	14	上	×	17	上
しゃがみ攻撃	○	6	上	必	7	下	○	13	上	○	15	下
垂直ジャンプ攻撃	×	6(5)	中	○	7(5)	中	×	11	中	○	12(14)	中
斜めジャンプ攻撃	×	5	中	○	6(5)	中	×	11(11)	中	○	11(14)	中

その他	C	DM	G
地上ふっとばし	必	17	上
空中ふっとばし	○	16(14)	上
ガードキャンセル	×	7	上
避け攻撃	必	6	上

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：しゃがみBはキャンセルがかけられる貴重な下段技。遠距離立ちCとしゃがみDはリーチを活かし、中間距離でけん制に使う。しゃがみCは発生が早いので、連続技のつなぎや割り込みに活用していこう。

■空中通常技：ジャンプDは攻撃判定が強力で、正面からの跳び込みに最適。ジャンプBはめくりを狙うために使っていこう。

■その他(特殊技)：龍翻蹴は強攻撃から連続でヒットさせられる特殊技。連続技のつなぎに使おう。勾龍降脚蹴りは発生が早くスキが小さい中段技。ガードを崩す手段に使おう。

■龍撃拳：目の前に気弾を停滞させる。弱版より強版のほうが攻撃判定の持続時間が長く、ガードさせれば反撃を受けない。ただし、攻撃動作時間が長く、空振り時は反撃必至だ。

■龍牙：跳び上がりながらアッパーカットを撃つ。弱版はコマンド入力直後に一瞬だけ無敵時間があるが、発生時に途切れてしまうため切り返しには使いにくい。強版は攻撃発生後まで無敵時間が続くため、割り込みや対空迎撃に便利。発生の早さを生かして、しゃがみB始動の連続技に組み込んでもいい。

■飛燕旋風脚：前方に小さくジャンプしながら連続して回し蹴りを放つ。弱版は3ヒットし、低空で飛んでいくためしゃがみ状態の相手にも当たりやすい。強版はヒット数が増加して威力も上昇しているが、高度が高くしゃがみ状態の相手に当たりにくいのが難点。

■飛燕龍神脚：空中から斜め下方向に蹴る必

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「ほな、いきまっせー！」 ■登場2：ケンスウ対戦時「ぼちぼちでんな」 ■勝利1「よっしゃあ！」 ■勝利2「どないや！」 ■挑発「どないしたんや？」 【必殺技・超必殺技動作】 ■龍撃拳「龍撃拳！」 ■龍牙「そりゃあー！」 ■飛燕旋風脚「飛燕旋風脚！」 ■極限流連舞脚「とりゃっ！　とりゃっ！　とりゃっ！　とりゃっ！」 ■龍斬翔「そりゃあー！」 ■飛燕龍神脚「飛燕龍神脚！」 ■龍虎乱舞「極限流奥義！／そりゃ！ そりゃ！ そりゃ！／どないや！」 ■覇王翔吼拳「覇王翔吼拳！」 ■無影疾風重段脚「無影疾風重段脚！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「ハッ！」 ■通常技：強攻撃「とりゃっ！」 ■投げ技：龍跳脚「とりゃっ！」 ■投げ技：首切り投げ「ハッ！」 ■特殊技：龍翻蹴「とりゃっ！」 ■特殊技：勾龍降脚蹴り「とりゃっ！」 【ダ

殺技。ジャンプの軌道を急に変えられるため、奇襲技として効果的。ただし、スキが大きく、相手の足元に当てないと反撃を受けやすい。
■龍斬翔：後方へ跳び上がりつつ反転しながら蹴りを放つ。攻撃発生まで足元部分が無敵状態なので、相手のしゃがみBやしゃがみDなどをかわしつつ攻撃できる。なお、相手に当てたときのみ飛燕龍神脚に派生できる。
■極限流連舞脚：成功すると連続して蹴りを放つ打撃投げタイプの必殺技。無敵時間はなく攻撃発生は遅いため、相手の通常技で割り込まれやすい。しかし、動作後に追撃可能状態で相手を浮かせられるメリットがある。
■覇王翔吼拳：前方に巨大な気弾を放つ超必殺技。通常の飛び道具を貫通するため、飛び道具を多用する相手への対策技として使える。弱版より強版のほうが弾速が圧倒的に速いため、強版をメインに使っていこう。MAX版は攻撃力が上昇し、さらに弾速がスピードアップ。こちらも飛び道具対策に使いやすい。
■無影疾風重段脚：連続して蹴りを出す超必殺技。弱攻撃から連続でヒットするため、連続技の要として役立つ。また、攻撃発生直前まで無敵時間があり、割り込みにも便利だ。MAX版は攻撃力と無敵時間が増加している。
■龍虎乱舞：前方への突進攻撃がヒットすると連続攻撃をたたき込む。強版より弱版の方が攻撃発生が早く、強攻撃始動の連続技に組み込める。なお、通常版・MAX版ともに無敵時間がないため強攻撃からの連続技に使おう。

メージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「ウアッ！」 ■ダメージ：強攻撃「チェアッ！」 ■ダメージ：必殺技「はあっ！」 ■KO「くそったれー！」 ■緊急回避「ハッ！」 ■攻撃避け「ハッ！」 ■ダウン回避「ハッ！」 ■パワー溜め「ハァァァァァ！」 ■パワーMAX発動「とりゃっ！」

AC PS2

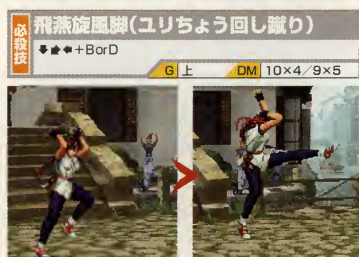
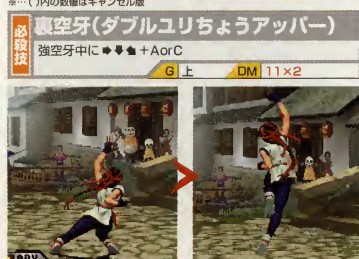
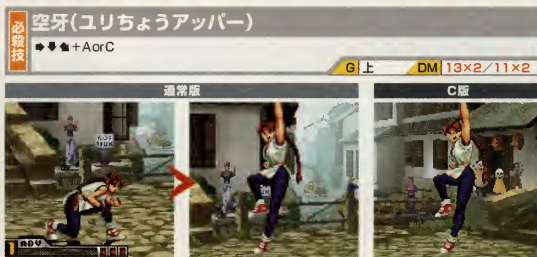
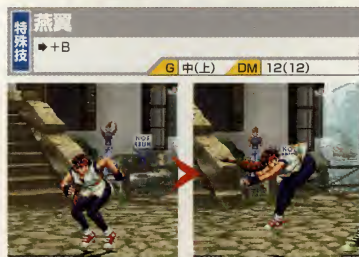
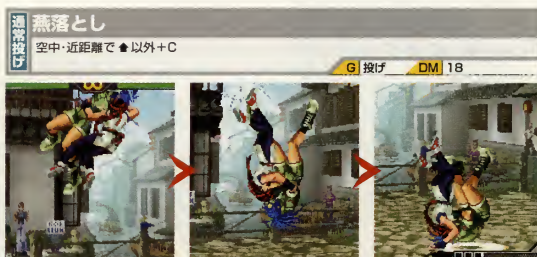
YURI SAKAZAKI
ユリ・サカザキ

ART OF FIGHTING TEAM

一見非力に見えるユリだが、極限流一門だけあって潜在的な攻撃力とけん制能力はかなりのものを秘めている。

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：遠距離立ちBは攻撃判定が強い上段蹴り。リーチが長く、ジャンプ防止を兼ねた主力けん制技として使える。しゃがみCは発生が早く、相手の攻めに対する割り込みやジャンプ攻撃からのつなぎに役立つ。
■空中通常技：垂直ジャンプDは攻撃判定の持続時間が長く、空中戦に強い。ジャンプDはリーチを活かして跳び込みに使おう。
■その他(特殊技)：燕翼は素早い中段技だ。
■虎煌拳：手を突き出すと同時に気弾を発射する。弱版は攻撃判定が大きく、相手の中ジャンプ防止やスキの小ささを活かしてしゃがみCからの連続技に使っていくといい。強版は気弾がより遠くまで飛ぶ代わりに、弱版よりスキが大きくなる。乱発するのは危険だ。
■空牙(ユリちょうアッパー)：前方にジャンプしながらアッパーで攻撃する。弱版は攻撃発生が早く、1段目が発生するまで無敵時間が持続。対空迎撃や切り返しに使おう。強版は上半身無敵はあるものの、攻撃発生が遅く切り返しには不向き。裏空牙へ派生できるため、弱攻撃からの連続技に使うといい。
■裏空牙(ダブルユリちょうアッパー)：強版空牙からの派生技で、着地後に再度ジャンピングアッパーで攻撃する。威力が高いので空牙ヒット時には必ずつなげること。
■雷煌拳：前方にジャンプしながら気弾で攻撃する。弱版より強版のほうが、発生は遅いが移動距離が長い。相手との間合いによって使い分けよう。空中版は通常ジャンプと大ジャ

VOICE DATA
【演出動作】 ■登場1「ばびっとやっつけちゃうぞ！」 ■登場2：タクマ対戦時「おとうさん！　もおっ！」 ■勝利1「ちょー！　よゆうっち！」 ■勝利2「えいえい！　おー！　おー！　じゃーんぶ！　ぶいぶい！」 ■勝利3「とおっ！　えい！　えい！　やりぃ！」 ■勝利4「おっす！」 ■挑発「こっちこっち！」 【必殺技・超必殺技動作】 ■虎煌拳「こおーけん！」 ■空牙(ユリちょうあっぱー)「ちょうアッパー！」 ■裏空牙(ダブルユリちょうあっぱー)「ちょうアッパー！／だぼー！」 ■雷煌拳「らいおーけん！」 ■飛燕疾風拳(ユリちょうナックル)「ちょーなっこー！」 ■飛燕旋風脚(ユリちょう回し蹴り)「ちょーまわしげり！」 ■飛燕鳳凰脚「ひえんほーおーきゃく！」 ■覇王翔吼拳「はおーしょーこーけーん！」 ■飛燕烈孔「ゆり！　ちょーれっぱー！　ちょーれっぱー！」

ンプから出すことができ、ヒット時に相手を地面にたたきつける。なお、相手を跳び越えつつ出すと振り向きながら攻撃する。

■飛燕疾風拳(ユリちょうナックル)：一回転した後に、拳を突き出しつつ突進する。攻撃発生は遅いものの、腕を回している動作中は無敵時間があり、相手のガードキャンセル攻撃を避けて攻撃するのに役立つ。ただし、密着状態でガードされると反撃を受けやすいので、しゃがみDの先端部分を当てたときにつなげるのが主な使い方となる。

■飛燕旋風脚(ユリちょう回し蹴り)：前方に回転しつつ小さくジャンプしながら蹴る。打点が高くしゃがんで避けられやすいため、クラウザーのような座高の高い相手に使おう。

■飛燕鳳凰脚：突進攻撃がヒットすると連続して蹴りを放つ超必殺技。攻撃発生が非常に早く、弱攻撃始動の連続技に組み込んでいける。MAX版になるとさらにダメージアップだ。

■覇王翔吼拳：両腕から巨大な気弾を前方に発射。通常の飛び道具を貫通する性能があり、飛び道具を多用する相手への対抗策として便利。弱版より強版のほうが圧倒的に弾速が速いため、強版を使っていくのがオススメだ。

■飛燕烈孔：連続して空牙を繰り返す超必殺技。攻撃発生が早く飛燕鳳凰脚よりダメージが高い。しゃがみB→しゃがみAのように、近距離で弱攻撃をヒットさせたときの連続技に活用しよう。また、攻撃発生まで無敵時間が持続。相手の攻めに対する割り込みに使える。

【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「ふっ！」 ■通常技：強攻撃「とおっ！」 ■投げ技：鬼はりて「とおっ！」 ■投げ技：さいれんと投げ「えーーい！」 ■空中投げ：燕落とし「えーーい！」 ■特殊技：燕翼「えーーい！」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「うんっ！」 ■ダメージ：強攻撃「うんっ！」 ■ダメージ：必殺技「ああっ！」 ■KO「おとーさん、ごめーーん！」 ■緊急回避「よっ！」 ■攻撃避け「よっ！」 ■ダウン回避「ほっ！」 ■パワー溜め「はあああああああ」 ■パワーMAX発動「よっ！」

AC PS2

LEONA レオナ

IKARI TEAM

レオナは通常技のリーチが長く使いやすい。必殺技はため技が多いので、常にためを作るように立ち回ろう。

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：2段技の近距離立ちDは1、2段目ともにキャンセルできるため、ヒット確認しやすい。ハイキックを放つ遠距離立ちBは、相手のジャンプを防止するのに使える。しゃがみBは下段技でリーチが長い。けん制として使えるほか、発生が早く目押しでしゃがみAがつなげられるためガードを崩すのに最適だ。しゃがみCは上方向に攻撃判定が強く対空技になる。また、レオナの通常技で最も発生が早いということを覚えておこう。

■空中通常技：垂直ジャンプDは下方向に判定が強い。ジャンプ直後に出せば中段技として使える上、キャンセルからVスラッシャーまでつなげられる。斜めジャンプCはめくりを狙えるので跳び込みに最適。また、⬆方向以外に入力して繰り出せば、空中で相手とかち合ったときに自動的に空中投げが狙える。

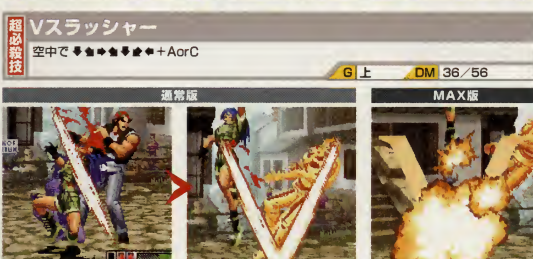
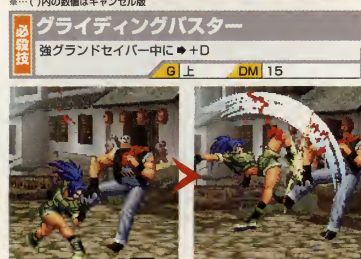
■その他(特殊技)：かかと落としを放つ➡＋Bは、ダウンを奪える中段技。キャンセル版は中段判定ではないが、発生が早くなる。

■ムーンスラッシャー：腕で円を描いて斬り裂く。発生が早く連続技に組み込みやすいほか、弱版は上半身無敵なので対空技になる。

■グランドセイバー：低い姿勢で移動後、相手と接触すると斬撃を繰り出す突進技。ヒットすると相手を浮かせて追撃が可能。弱版は発生が遅いがガードされても五分。強版は硬直が長いが、発生が早く連続技に組み込める。

■グライディングバスター：強版グランドセイバーの追加技で、回転しながら跳び上がる。

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「任務、遂行します」 ■登場2：ハイデルン対戦時「レオナ・ハイデルン、必ず任務遂行します」 ■登場3：ジョー・ユリ・ラルフ・アテナ・ケンスウ・チョイ・真吾・庵対戦時「あなたでは勝てない…」 ■勝利1「任務、完了」 ■勝利2「あなた、私の名を言ってみて」 ■挑発「逃げるのよ……」 【必殺技・超必殺技動作】 ■ムーンスラッシャー「KILL！」 ■グランドセイバー「……」 ■グライディングバスター「……」 ■Xキャリバー「……」 ■ボルテックランチャー「うおおおおおお～！」 ■アイスラッシャー「ジョア！」 ■イヤリング爆弾「……」 ■Vスラッシャー「……」 ■リボルスパーク「さよなら……」 ■リボルスパーク：MAX版「うおおおぉぉぉぉ！」 ■グラビティストーム「……」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「ハンッ！」 ■通常技：強攻

■Xキャリバー：跳び上がって相手の頭部をつかみ、X字に斬り裂く。ガード時は弱版が前方、強版は後方に着地。相手をサーチして跳び上がるので、飛び道具に合わせて使おう。

■ボルテックランチャー：弱版はその場、強版は前方に移動しながら球体の飛び道具を放つ。打点が高いので中〜遠距離戦でジャンプ対策として使おう。ヒット時は追撃可能だ。

■アイスラッシャー：飛び道具。弱版は画面半分、強版は一画面分の射程がある。発生が遅い代わりに硬直が短く、遠距離から追いかけるようにして使うといい。ブーメランのように戻ってくるが戻り部分に攻撃判定はない。

■イヤリング爆弾：イヤリング型の爆弾を前方に投げる。爆弾のバウンド中は下段判定になっている。硬直の短さを活かして、遠距離から投げて追いかけるように攻めよう。

■Vスラッシャー：空中から地面に向けて突進する超必殺技。弱版は突進の角度が鋭く、強版とMAX版は緩やか。主に連続技で使用するが、無敵を活かし対空技をつぶすのもいい。

■リボルスパーク：突進後、相手に手刀を突き刺して爆発させる。ガード時の硬直が長いため、連続技での使用が基本。また、姿勢が低いので相手の飛び道具に合わせて繰り出すのも有効だ。MAX版は突進力と攻撃力が大幅に上昇。ガード時の硬直も非常に小さい。

■グラビティストーム：相手を蹴り上げて爆発で締める超必殺技。リーチは短いが発生直前まで無敵状態。相手の連係に割り込もう。

撃「ハイッ！」 ■投げ技：レオナクラッシュ「……」 ■投げ技：オーデルバックラー「ハイッ！」 ■空中投げ：ハイデルンインフェルノ「ハイッ！」 ■特殊技：ストライクアーチ「……」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「んっ！」 ■ダメージ：強攻撃「うんっ！」 ■ダメージ：必殺技「んあっ！」 ■KO「あああ〜！」 ■緊急回避「……」 ■攻撃避け「……」 ■ダウン回避「……」 ■パワー溜め「はあああぁぁぁ……」 ■パワーMAX発動「……」

AC PS2

RALF
ラルフ

IKARI TEAM

ラルフは攻撃力と攻撃判定に優れた攻撃が多い。優秀なけん制技でプレッシャーを与え、相手を追い詰めよう。

キャラクターカラー

	Aボタン C	DM	G	Bボタン C	DM	G	Cボタン C	DM	G	Dボタン C	DM	G
近距離立ち攻撃	×	9	上	○	7	上	○	17	上	×	16	上
遠距離立ち攻撃	×	10	上	×	8	上	×	19	上	×	17	上
しゃがみ攻撃	○	8	上	×	7	下	○	15	上	×	16	下
垂直ジャンプ攻撃	×(○)	11(9)	中	×	10(7)	中	○	18(14)	中	×	18(14)	中
斜めジャンプ攻撃	○	10(9)	中	×	9(7)	中	○	15(14)	中	×	13(14)	中

その他	C	DM	G
地上ふっとばし	○	19	上
空中ふっとばし	○	16(14)	上
ガードキャンセル	×	7	上
避け攻撃	○	11	上

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：しゃがみBは、発生が早い下段技。ヒットすればスーパーアルゼンチンバックブリーカーにつなげられる。近距離立ちCは発生が早く、ジャンプ攻撃からのつなぎに最適。遠距離立ちCはリーチが長く打点が高い。中距離からジャンプ防止のけん制として使おう。しゃがみCもけん制に役立つ技で、発生と攻撃判定に優れている。相手が動きそうなところに置いておくといい。

■空中通常技：下方向に強い垂直ジャンプCは相手の小、中ジャンプを上からつぶせる。垂直ジャンプBとDは横方向に強く、相手の大ジャンプを迎撃するのに便利。斜めジャンプCはめくりが狙え、斜めジャンプDは下方向に強力。どちらも跳び込みに適している。空中ふっとばし攻撃は攻撃判定が強く、空対空と跳び込みの両方に使える。ただし、発生が遅く、しゃがみガードできる点に注意すること。

■その他(特殊技)：ガードキャンセル攻撃はリーチが長い。中距離からの反撃に最適。

■バルカンパンチ：高速でパンチを連打する。強版より弱版のほうが攻撃時間が長いが、通常ヒット時は1ヒットのみ。攻撃中は前後のみ移動可能なほか、すべてのボタンを同時押しすると攻撃を即座に停止できる。

■ガトリングアタック：裏拳→ひじ打ち→アッパーのコンビネーション。ガードされると硬直が長いため、反撃を受けやすい。弱攻撃からでもつながるので、移動距離の長い強版を連続技に組み込もう。

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「ウオー！／とっととかかってこい！」 ■登場2：クラーク対戦時「行くぜクラーク！／クロスチェンジャー！」 ■勝利1「イエーイ！」 ■勝利2「ッシャー！　器じゃねーんだコラ！」 ■勝利3「ウオー！」 ■勝利4「任務完了！」 ■挑発「よぉし、とどめ行くか！」 【必殺技・超必殺技動作】 ■バルカンパンチ「オリャリャリャリャ～！」 ■ガトリングアタック「でりゃあ！」 ■急降下爆弾パンチ「ヘァッ！」 ■スーパーアルゼンチンバックブリーカー「でりゃあ！／おりゃあ！」 ■ラルフキック「ラルフキィィック！」 ■バリバリバルカンパンチ「ファイアー！破壊力～！」 ■バリバリバルカンパンチ：MAX版「ファイアー！／でりゃあ！／破壊力～！」 ■馬乗りバルカンパンチ「とっておきだぜ！　もういっちょー！」 ■ギャラクティカファントム「ギャ

通常投げ ダイナマイトヘッドバット
近距離で←or→+C
G 投げ　DM 21

通常投げ ノーザンライトボム
近距離で←or→+D
G 投げ　DM 20

必殺技 バルカンパンチ
AorC連打
G 上　DM 16·19

必殺技 ガトリングアタック
←タメ→+AorC
G 上　DM 8×2·8×2

必殺技 急降下爆弾パンチ(地上)
↓タメ↑+AorC
G ※1　DM 12·16／9×3·21

※1…上昇部分：上　下降部分：中·上

必殺技 急降下爆弾パンチ(空中)
空中で↓↘→+AorC
G 中·上　DM 14／19

必殺技 スーパーアルゼンチンバックブリーカー
近距離で←↙↓↘→+BorD
G 投げ　DM 14×2

必殺技 ラルフキック
←タメ→+BorD
G 上　DM 21／24

超必殺技 バリバリバルカンパンチ
↓↘→↘↓↙←+AorC
G 上　DM 3×14·6／2×24·7×4

通常版　MAX版

超必殺技 馬乗りバルカンパンチ
↓↙←↙↓↘→+BorD
G 上　DM 3×13·9／3×23·14

通常版　MAX版

超必殺技 ギャラクティカファントム
↓↘→↓↘→+AorC
G ガ不能　DM 87／149

通常版　MAX版

■急降下爆弾パンチ：跳び上がった後、パンチで急降下する。跳び上がり部分は弱版だと1ヒットだが、強版は大きく跳び上がり3ヒットする。下降部分は1段目が中段判定で、ダウン中の相手にもヒットする。なお、空中でも使用でき、空中版は下降部分と同じ性能だ。

■スーパーアルゼンチンバックブリーカー：上空に放り投げた相手を肩で担ぎ、地面にたたきつけるコマンド投げ。1フレームで投げ判定が発生し、通常投げよりも間合いが広い。反撃やガード崩し、連続技などに使おう。

■ラルフキック：弱版は画面半分、強版は一画面分移動するドロップキック。ヒット時は相手を浮かせて追撃が可能。まれにクリティカルヒットが発生し、その場合はダメージが上昇する。遠〜中距離から奇襲に使おう。

■バリバリバルカンパンチ：ガトリングアタックからバルカンパンチを繰り出す超必殺技。発生後まで無敵だが硬直が大きいので、連続技やケズり目的で使っていこう。

■馬乗りバルカンパンチ：タックルで相手を押し倒し、馬乗りになってパンチを連打する超必殺技。ヒット時はダウンを奪い、急降下爆弾パンチでのダウン追い打ちが狙える。

■ギャラクティカファントム：力をためてガード不能のパンチを繰り出す。発生は極めて遅いが高威力。MAX版はさらに発生が遅くなるが、発生後まで攻撃をくらってものけぞらない(ダメージは受ける)。攻撃力も激増し、体力MAXから瀕死にできるほどだ。

ラクティカファントム！／どっかーん！」【通常技·投げ技·特殊技動作】■通常技：弱攻撃「フッ！」■通常技：強攻撃「ハアッ！」■投げ技：ダイナマイトヘッドバット「おりゃあ！」■投げ技：ノーザンライトボム「フンッ！」【ダメージ·特殊動作】■ダメージ：弱攻撃「ウッ！」■ダメージ：強攻撃「ウゥッ！」■ダメージ：必殺技「うあっ！」■KO「うおおおぉぉぉぉぉ！」■緊急回避「うおっ！」■攻撃避け「うおっ！」■ダウン回避「うおっ！」■パワー溜め「アァァァァァァ！」■パワーMAX発動「ハアッ！」

AC PS2

CLARK
クラーク

IKARI TEAM

クラークはコマンド投げや対空投げといった投げのバリエーションに事欠かない。打撃と投げの二択が強力だ。

キャラクターカラー

立ち / しゃがみ / ダッシュ
ステップ / バックステップ / 前方移動
後方移動 / 緊急回避 / 避け
立ちガード / しゃがみガード / 挑発
登場 / 勝利 / 時間切れ負け

	Aボタン C	Aボタン DM	Aボタン G	Bボタン C	Bボタン DM	Bボタン G	Cボタン C	Cボタン DM	Cボタン G	Dボタン C	Dボタン DM	Dボタン G
近距離立ち攻撃	○	6	上	○	6	上	○·×	11×2	上	×	13	上
遠距離立ち攻撃	○	6	上	×	6	上	×	16	上	×	16	上
しゃがみ攻撃	○	5	上	×	5	下	×	14	上	×	14	下
垂直ジャンプ攻撃	×	8(6)	中	×	8(6)	中	×	15(13)	中	×	14	中
斜めジャンプ攻撃	×	7(6)	中	×	7(6)	中	×	13	中	×	13(14)	中

その他	C	DM	G
地上ふっとばし	必	17	上
空中ふっとばし	×	16(14)	上
ガードキャンセル	×	7	上
避け攻撃	必	8	上

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：近距離立ちCは2段技だが、キャンセルできるのは1段目のみ。しゃがみBは発生に優れた下段技。キャンセル不能だが、ヒットすればしゃがみAやコマンド投げにつなげられる。どちらも接近戦の要だ。遠距離立ちCはリーチが長く、打点が高い。遠距離立ちD、しゃがみCもけん制向き。リーチは遠距離立ちCに劣るが発生が早い。ふっとばし攻撃はほかのキャラクターと比べ発生が早い。中距離で"置いておく"ように繰り出そう。

■空中通常技：斜めジャンプAは下方向への攻撃判定が強く、発生が早いため跳び込みの主力。空中ふっとばし攻撃も下方向に強く、跳び込みに役立つ。ただし、発生が遅いので早めに出すこと。ジャンプDは足を上げて攻撃する。空対空の迎撃技として使おう。

■その他(特殊技)：➡+Bはリーチが長く、近距離立ちC(1段目)からつなげられる。避け攻撃はハイキックを繰り出す。リーチが長く攻撃判定が強いため、使いやすい。

■バルカンパンチ：無数のパンチを連打する。ラルフのバルカンパンチ(P032)と違い、数発まとめてヒットするほか、ナパームストレッチに派生できる。全ボタン同時押しで攻撃を即座に止められる点はラルフと同様だ。

■ナパームストレッチ：空中の相手をつかみ、地面にたたきつける。空振りすると着地後まで動けないので反撃は必至。ただし、空中ガードできないため、対空技として優秀だ。なお、低空の相手はつかめない点に要注意。

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「……」 ■登場2:ラルフ対戦時「おう！／クロスチェンジャー！」 ■勝利1「ヘーイ！」 ■勝利2「甘いよ、なあ」 ■勝利3「任務完了！」 ■挑発「ヘイッ、カモン！」 【必殺技·超必殺技動作】 ■バルカンパンチ「イヤアァァァァァァ！」 ■スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー「ウリャア！」 ■ローリングクレイドル「フン！／ウォアアアァァァ！」 ■スーパーアルゼンチンバックブリーカー「トリャア！　ウリャア！」 ■ナパームストレッチ「ナパームストレッチ！」 ■フランケンシュタイナー「フン！／へ～イ！」 ■フラッシングエルボー「ウリャア！」 ■ウルトラアルゼンチンバックブリーカー「トリャア！　トリャア！　トリャア！／デスバレーボム！」 ■ウルトラアルゼンチンバックブリーカー：MAX版「トリャア！（×4）／クラークス

通常投げ 投げっぱなしジャーマン
近距離で ←or→+C
G 投げ DM 20

通常投げ フィッシャーマンバスター
近距離で ←or→+D
G 投げ DM 19

通常投げ デスレイクドライブ
空中·近距離で ↑以外+C
G 投げ DM 21

特殊技 ストンピング
→+B
G 上 DM 15(7)

※…( )内の数値はキャンセル版

必殺技 バルカンパンチ
AorC 連打
G 上 DM 6×n

※…ナパームストレッチでキャンセル可能

必殺技 ナパームストレッチ
→↓↘+AorC
G 投げ DM 20／24

必殺技 スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー
←↙↓↘→+A
G 投げ DM 22

必殺技 ローリングクレイドル
←↙↓↘→+C
G 投げ DM 5×6

必殺技 フランケンシュタイナー
近距離で →↓↘+BorD
G 投げ DM 24

必殺技 スーパーアルゼンチンバックブリーカー
近距離で ←↙↓↘→+BorD
G 投げ DM 15×2

必殺技 フラッシングエルボー
コマンド投げ後に ↓↘→+AorC
G 下 DM 6

超必殺技 ナパームストライク
→↘↓↙←→↘↓↙←+BorD
G 投げ DM 46／67

通常版 / MAX版

超必殺技 ランニングスリー
←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD
G 投げ DM 48／27×3

通常版 / MAX版

超必殺技 ウルトラアルゼンチンバックブリーカー
近距離で →↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
G 投げ DM 13×4／12×2·23×2

通常版 / MAX版

■スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー：ダッシュと同じ動作で移動し、相手を投げる移動投げ。移動中は足元が無敵。

■ローリングクレイドル：前述の必殺技とほぼ同性能だが、移動距離とダメージで勝る。

■フランケンシュタイナー：相手の頭を足でつかんで投げ飛ばすコマンド投げ。発生は遅いが、出始めから発生後まで無敵。割り込みや着地を狙った対空技として使いやすい。なお、ダウンした相手は背を向けて起き上がる。

■スーパーアルゼンチンバックブリーカー：相手を上空に放り投げて肩で担ぎ、地面にたたきつけるコマンド投げで、ラルフのものより間合いが広い。連続技や反撃、接近戦でのガード崩しなどあらゆる場面で役立つ技だ。

■フラッシングエルボー：ダウンした相手にエルボーをたたき落とす攻撃で、バルカンパンチ以外の必殺技からのみ出せる。追加ダメージを与えられるほか、攻撃後相手と接近した状態になるので起き攻めを仕掛けやすい。

■ナパームストライク：ナパームストレッチの強化版。出始めに無敵があり、マリーのストレート·スライサーのような低い相手すら捕まえられる。対空手段として強力だ。

■ランニングスリー：相手をつかんで地面にたたきつける超必殺技。暗転後に走り出すため回避されやすい。移動中は足元が無敵状態。

■ウルトラアルゼンチンバックブリーカー：スーパーアルゼンチンバックブリーカーの強化版で、投げ間合いがさらに広くなっている。

パーク！」 ■ランニングスリー「ランニングスリャー！」 ■ランニングスリー：MAX版「ランニングスリャー！／トリャア！　トリャア！　トリャア！」【通常技·投げ技·特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「フンッ！」 ■通常技：強攻撃「てやあ！」 ■投げ技：投げっぱなしジャーマン「てやあ！」 ■投げ技：フィッシャーマンバスター「フンッ！　おりゃあ！」 ■空中投げ：デスレイクドライブ「……」 ■特殊技：ストンピング「てやあ！」【ダメージ·特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「ウンッ！」 ■ダメージ：強攻撃「ウウッ！」 ■ダメージ：必殺技「クッ！」 ■KO「ぬおぉぉぉぉぉぉ！」 ■緊急回避「ハッ！」 ■攻撃避け「ハッ！」 ■ダウン回避「ほっ！」 ■パワー溜め「ウオォォォォォ……！」 ■パワーMAX発動「フンッ！」

AC PS2

ATHENA ASAMIYA
麻宮 アテナ

PSYCHO SOLDIER TEAM

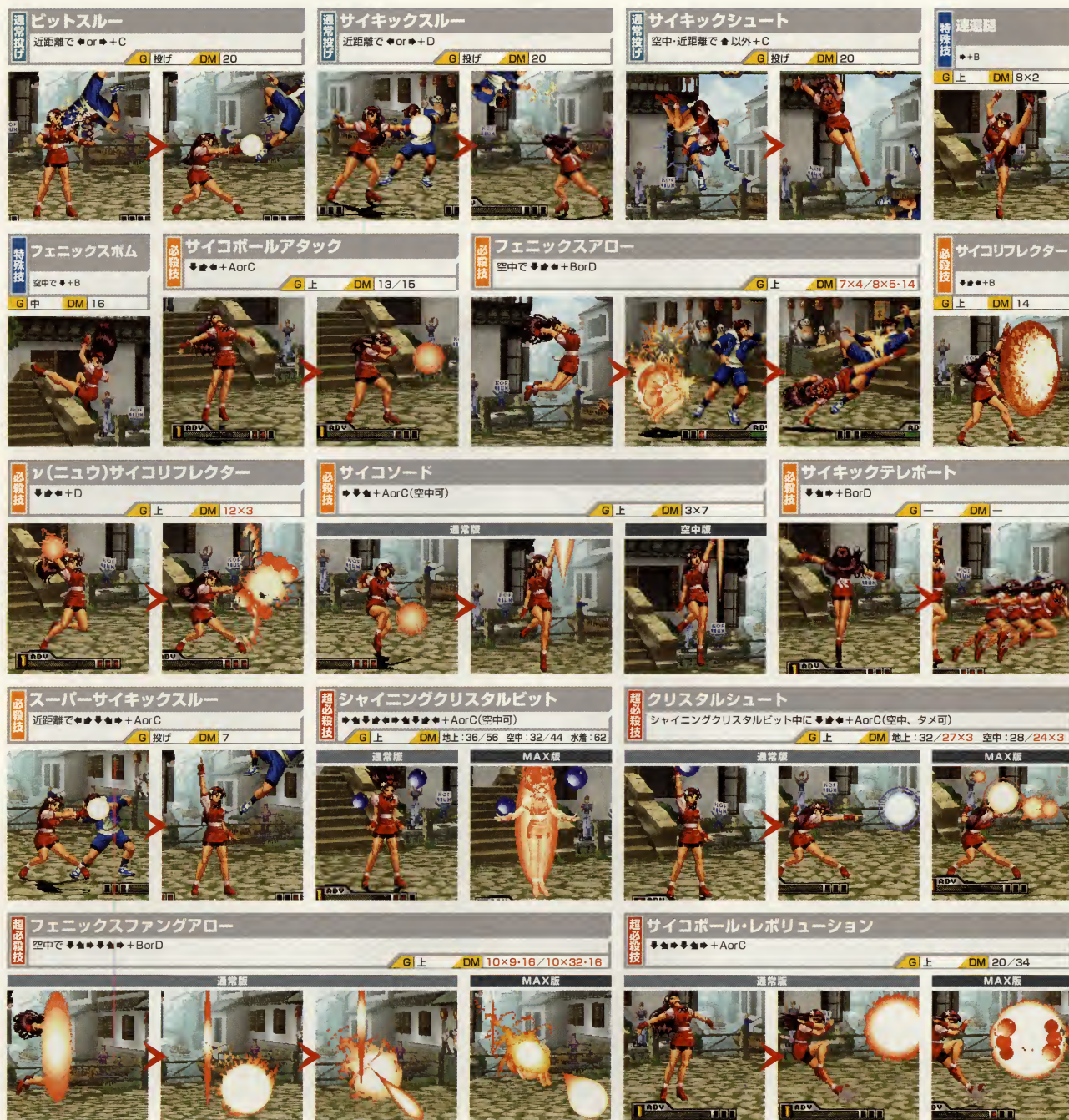
アテナは通常技のリーチこそ短いが、サイコパワーを源にした必殺技を組み合わせれば強力な連係を作り出せる。

キャラクターカラー

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：遠距離立ちBは相手のジャンプを防止できる。しゃがみBは連続技の起点となる下段技だ。遠距離立ちCはリーチが長い。しゃがみDとふっ飛ばし攻撃は空キャンセルを駆使してけん制技として使っていこう。
■空中通常技：ジャンプBはめくりが狙える。ジャンプDは攻撃判定が強い跳び込み技。空中ふっ飛ばし攻撃はダウンを奪えるのが利点。
■その他(特殊技)：ジャンプ⬇+Bはバックステップから出すと大きく間合いを広げられる。
■サイコボールアタック：エネルギー弾を飛ばす。スキが小さいのでけん制に使いやすい。弱版は弾速が遅いため、追いかけて攻め込もう。強版は弾速が速く、弱版より威力が高い。
■フェニックスアロー：回転しながら下方向に突進し、強版のみ着地後に足払いを出す。弱版は鋭角に、強版は斜め45度方向に突進する。強版はガード時のスキが大きい。
■サイコリフレクター：サイコパワーでバリアを張る必殺技。飛び道具をはね返せる。攻撃判定もあり、ガード時のスキが小さい。
■ν サイコリフレクター：サイコリフレクターより大きなバリアを張る。発生が遅いため、飛び道具をはね返しづらくガード時のスキも大きいが、攻撃力は高い。
■サイコソード：オーラをまとった手を振り上げながら上昇する無敵技。弱版は発生と同時に無敵が途切れるが、1ヒット目からダウンを奪えるため連続技に組み込みやすい。強版は発生後まで無敵時間があるので、対空技

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「麻宮アテナ！／行っきま〜す！」 ■登場2「がんばりま〜す！」 ■登場3：ケンスウ対戦時「もう！恥ずかしいなぁ！」」 ■登場4：チン対戦時「よろしくお願いします」 ■勝利1「やあったぁ！グ〜！」 ■勝利2「イエ〜イ！完璧ぃ〜！」 ■勝利3「私たちは負けないわ！」 ■勝利4「ありがとうございました！」 ■挑発「クシュン！ごめんなさい！」 【必殺技·超必殺技動作】 ■サイコボールアタック「サイコボール」 ■フェニックスアロー「フェニックスアロー！」 ■サイコリフレクター「え〜い！」 ■ν サイコリフレクター「え〜い！」 ■サイコソード「サイコソード！」 ■スーパーサイキックスルー「やあっ！／やあっ！ ■サイキックテレポート「テレポーート！ ■シャイニングクリスタルビット「はあぁぁぁぁぁぁ」 ■クリスタルシュート「いっけぇ

に使おう。空中版は地上のものとほぼ同性能。

■サイキックテレポート：残像を残しながら高速移動する。弱版は移動距離が短く、強版は長い。また、相手をすり抜ける性質がある。

■スーパーサイキックスルー：相手を宙に放り投げるコマンド投げ。間合いは狭いが無敵時間があり、相手の攻撃をかわしながら決められる。ヒット後はさまざまな追撃が可能だ。

■シャイニングクリスタルビット：輝く球体を身にまとって攻撃する。強版は発生後まで無敵が続くので、対空や割り込みに活用可能。ヒット後はボタン4つ押しで停止してスキを減らすこと。空中版もほぼ同性能だが、地上版のほうがダメージが高い。MAX版はアテナの体全体がオーラに包まれる。ランダムで水着姿となるが、このときは攻撃力が上昇する。

■クリスタルシュート：シャイニングクリスタルビットからの派生技で、弱版は前方、強版は斜め上にビットを飛ばす。ボタンを押しっぱなしにすることで発射を遅らせられる。

■フェニックスファングアロー：フェニックスアローの強化版。ガード時はケズリ能力が高いが、スキが大きい。発生の早さを活かして連続技に組み込もう。MAX版は段数が増加。

■サイコボール・レボリューション：波状に進む低速のサイコボールを発射。攻撃判定が大きく、相手の飛び道具を貫通できる。MAX版はさらに低速の弾を発射。なお、この技で攻撃中は、サイキックテレポートとスーパーサイキックスルーが使用不能となる。

～！」 ■フェニックスファングアロー「ファ～ング／アロー！」 ■サイコボール・レボリューション「いっけぇ～！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「ヤッ！」 ■通常技：強攻撃「ハッ！」 ■投げ技：ビットスルー「ハッ！」 ■投げ技：サイキックスルー「ハッ！」 ■空中投げ：サイキックシュート「ヤッ！／ハッ！」 ■特殊技：連環腿「ハッ！」 ■特殊技：フェニックスボム「ヤッ！」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「うっ！」 ■ダメージ：強攻撃「んくっ！」 ■ダメージ：必殺技「あぁあっ！」 ■KO「きゃあああぁぁぁぁ」 ■緊急回避「えいっ！」 ■攻撃避け「えいっ！」 ■ダウン回避「えいっ！」 ■パワー溜め「はあぁぁぁぁぁぁ」 ■パワーMAX発動「えいっ！」

AC PS2

SIE KENSOU
椎 拳崇

ケンスウは待ちのスタイルに適した必殺技が多い。じっくり腰を据えて闘いたい人におすすめのキャラクターだ。

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：しゃがみAは発生が早く、跳び込み後のつなぎに最適だ。遠距離立ちBと遠距離立ちDは相手のジャンプを防止する効果が高い。しゃがみDはリーチが長い下段技でキャンセルが可能。ふっ飛ばし攻撃は超球弾と動作が似ており、フェイントになる。
■空中通常技：ジャンプBはめくり性能が高い。ジャンプDはリーチが長くけん制にオススメ。空中ふっ飛ばし攻撃は下方向に強く、ダウンを奪えるため跳び込み技に使おう。
■その他(特殊技)：➡+Aは中段技。➡+Bはスキがあるが、相手のジャンプを防止できる。
■超球弾：前方にエネルギー弾を放つ。発射時に姿勢が低くなるため、ジャンプ攻撃を迎撃しやすく、けん制能力が非常に高い。弱版と強版の違いは弾速。弱版は遅く強版は速い。
■龍顎砕：逆立ちしながら蹴り上げ、上昇する。弱版は発生前に無敵が途切れてしまうため、無敵時間が長い強版を対空技に使おう。
■龍連牙　地龍：横方向に突進しながら、肘打ち→膝蹴り→後ろ回し蹴りの3段技を繰り出す。足元への攻撃をかわしつつ攻撃できるが、ガード時のスキが大きくリスクも大きい。3段目でクイックMAX発動をすることでお互いに五分の状況にでき、使い勝手が良くなる。
■龍連牙　天龍：龍連牙　地龍の対空版で、斜め上に上昇する。上半身にガードポイントがあり、打点の高いジャンプ攻撃を迎撃可能。
■龍爪撃：上空から手を伸ばしつつ落下し、着地後に爪で攻撃。攻撃を最後まで当てれば

VOICE DATA
【演出動作】■登場1「むぐ！／んぐぐ、かはぁー死ぬか思た」 ■登場2：アテナ対戦時「ん～～～～♥アテナ♥」 ■登場3：チン対戦時「ムッ！／むぐ、うぐっ／ウッ！」 ■登場4：ロバート対戦時「どないでっか？」 ■勝利1「まだまだ修行が足らんなあ！」 ■勝利2「うわっ！」 ■勝利3「よっ！やったで！」 ■勝利4「俺の勝ちやな！」 ■挑発「なんでやねん！」【必殺技・超必殺技動作】■超球弾「超球弾や！」 ■龍顎砕「龍顎砕や！」 ■龍連牙・地龍「よっ！／はっ！／やあっ！」 ■龍連牙・天龍「よっ！／はっ！／やあっ！」 ■龍連打「良ーない！良ーない！」 ■龍爪撃「よっ！／うりゃー！」 ■神龍凄煌裂脚「どないや！／うりゃぁぁ！」 ■神龍天舞脚「どないや！　うりゃぁぁ！」 ■仙氣発勁「いただきや！」 ■仙氣発勁：MAX版「いただきや！　もう、あかーーん！」

スキは小さく奇襲に使いやすい。弱版は下方向に鋭角に、強版は斜め45度方向に突進する。

■龍連打：ひたすら殴りつけてから打ち上げるガード不能技。ヒット後にCボタンを連打することでヒット数を増やせる。投げられ判定のある状況でのみ使用でき、それ以外の状況の場合は通常技が出る。追撃まで含めたダメージが高く、連続技にも使いやすい。

■仙氣発剄：大量の気を送り込み、吹き飛ばす。龍連打と同系統のガード不能技だが、暗転後に前方緊急回避で避けられてしまうため、ガードを崩す手段としては信頼性に欠ける。無敵時間を利用して割り込みに使おう。入力時は真下方向から入力し、龍連牙の暴発を防ぐこと。投げ間合いは龍連打よりやや長い。

■神龍凄煌裂脚：横方向に突進しながら無数の蹴りを浴びせる。初段のリーチが長く弱攻撃から連続でつなげられるため、連続技に組み込みやすい。また、発生後まで足元は無敵状態。MAX版は空中へ跳び上がる技に変化。全身無敵になるものの、対空技としては発生が遅いのがネック。なお、立ち状態の相手に近距離から繰り出せばフルヒットする

■肉まん食う：肉まんを食べて体力を回復する。MAX版はピザマンをノドにつまらせてしてしまうため、ほとんど回復しない。

■神龍天舞脚：神龍凄煌裂脚の対空版。しゃがんだ姿勢の低いキャラクターには当たらず、無敵時間も短いため、対空技としては扱いにくい。MAX版は神龍凄煌裂脚のものと同じだ。

■肉まん食う「肉まんや！」 ■肉まん食う：MAX版「肉まんや！　んぐ、ピザまんやん！」【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「やっ！」 ■通常技：強攻撃「うりゃっ！」 ■投げ技：発勁「うりゃっ！」 ■投げ技：巴投げ「うりゃっ！」 ■特殊技：虎撲手「うりゃっ！」 ■特殊技：後旋腿「やっ！」【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「ちっ！」 ■ダメージ：強攻撃「うっ！」 ■ダメージ：必殺技「いてっ！」 ■KO「ほなさいならぁぁぁ」 ■緊急回避「よっと！」 ■攻撃避け「よっと！」 ■ダウン回避「あぶなっ！」 ■パワー溜め「うりゃあああああ」 ■パワーMAX発動「よっ！」

AC PS2

CHIN GENTSAI
鎮 元斎

PSYCHO SOLDIER TEAM

酔拳を自在に操るチンは、トリッキーな技を多く持っている。接近戦が大得意なインファイターだ。

キャラクターカラー

	Aボタン C	Aボタン DM	Aボタン G	Bボタン C	Bボタン DM	Bボタン G	Cボタン C	Cボタン DM	Cボタン G	Dボタン C	Dボタン DM	Dボタン G
近距離立ち攻撃	○	6	上	○	7	上	○	16	上	○·○	11×2	上
遠距離立ち攻撃	○	7	上	○	8	上	○	16	上	○	17	上
しゃがみ攻撃	○	5	上	×	6	下	○	17	上	×	15	下
垂直ジャンプ攻撃	×	7(6)	中	×	8(7)	中	×	11×2	中	×	15(14)	中
斜めジャンプ攻撃	×	7(6)	中	×	8(7)	中	×	11×2	中	×	13(14)	中

その他	C	DM	G
地上ふっとばし	必	17	上
空中ふっとばし	×	16(14)	上
ガードキャンセル	×	7	上
避け攻撃	必	7	上

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：遠距離立ちAと遠距離立ちCはけん制に使いやすい。しゃがみCは対空技だ。
■空中通常技：ジャンプAはジャンプCの初段と動作が似ており、この後のしゃがみBが当たりやすい。ジャンプCは跳び込み技の主力。
■その他(特殊技)：➡＋Aは中段技。スキは大きいものの、キャンセルでフォロー可能だ。
■瓢箪撃：紐を伸ばしてひょうたんをぶつける。弱版はスキが小さく、けん制に使いやすい。強版は画面中央では2段目が届きにくいので、画面端での連続技に組み込もう。弱版、強版とも飛び道具を貫通する性質がある。
■柳燐蓬莱：回転しながら体のあらゆる部位で打撃を加える多段技。弱版は上半身にガードポイントがあり、割り込みや対空に活用できる。強版は発生が早く連続技に組み込める。
■回転的空突拳：地面を転がりつつ接近し、裏拳を出す。移動距離は弱版が画面3分の2、強版は5分の4程度。転がっている最中は弾道の高い飛び道具を潜ることができ、相手に触れれば望月酔でキャンセル可能だ。なお、酔管巻翁、望月酔中に➡＋BorDでも使用できる。
■酔管巻翁：ふらふらしながら攻撃をかわす。動作中は弱版は下半身、強版は上半身無敵となっており、蝶襲陸魚や回転的空突拳に派生可能。ABCD同時押しで動作を中断できる。
■蝶襲鯥魚：酔管巻翁からの派生技で、相手に跳びかかる。弱版は低い軌道で、強版は高い軌道でジャンプする。相手からダウンを奪えるが、ガード時のスキは非常に大きい。

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「ぼちぼち始めるかのう」 ■登場2:ケンスウ対戦時「ングッ、ングッ」 ■勝利1「スキップ、スキップ、ルンルルルン」 ■勝利2「んぐっ、んぐっ、ヒック！」 ■勝利3「にまー！」 ■勝利4「にまー！」 ■挑発「はて？どこ行ったかのう？」 【必殺技・超必殺技動作】 ■瓢箪撃「ほいっ！」 ■柳燐蓬莱「あっほいな！」 ■回転的空突拳「ごろっとな！」 ■酔管巻翁「……」 ■蝶襲鯥魚「ぴよーん！」 ■望月酔「ホニャブショ！」 ■龍蛇反蹦「ほいほい！」 ■鯉魚反蹦「ひょほー！」 ■鬼酔酒「ぶうぅぅぅぅぅ」 ■轟欄炎炮「どうじゃあ！」 ■轟炎招来「あちっち！／黒焦げじゃー！」 ■仙鳥酔歩「スキップ、スキップ、ルンルルルン、はて？どこ行ったかのう？」 ■大強飲酒「まあ、飲め飲め！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「ほれ！」 ■通常技：

通常投げ 強飲酒
近距離で ←or→+C
G 投げ　DM 6×4

通常投げ 逆脚投げ
近距離で ←or→+D
G 投げ　DM 20

特殊技 酔歩瓢箪襲
→+A
G 中(上)　DM 18(12)

※…( )内の数値はキャンセル版

必殺技 瓢箪撃
↓↙←+AorC
G 上　DM 15／15×2

通常版　強版

必殺技 柳燐蓬莱
→↓↘+AorC
G 上　DM 4×6／4×4·3×5

必殺技 回転的空突拳
←↙↓↘→+BorDor酔管巻翁中に→+BorDor望月酔中に→+BorD
G 上　DM 18／22

※…望月酔でキャンセル可能

必殺技 酔管巻翁
↓↓+AorC
G —　DM —

必殺技 蝶襲随魚
酔管巻翁中に→+AorC
G 上　DM 14×2／16×2

必殺技 望月酔
↓↓+BorD
G —　DM 1×n※

※…自身の体力を回復

必殺技 龍蛇反蹴
望月酔中に↑+B
G 上　DM 14×2／19

必殺技 鯉魚反蹴
望月酔中に↑+D
G 上　DM 19

必殺技 鬼酔酒
↓↘→+AorC
G 上　DM 12／14

超必殺技 轟欄炎炮
↓↘→↓↘→+AorC
G 上　DM 39／58

通常版　MAX版

超必殺技 轟炎招来
↓↘→↘↓↙←+AorC
G 上　DM 弱：12×9·7／強：12×13·7／MAX：3×17·7×11

通常版　MAX版

超必殺技 大強飲酒
近距離で →↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
G 投げ　DM 4×7·6／2×15

通常版　MAX版

超必殺技 仙鳥酔歩
↓↘→↓↘→+BorD
G 下　DM 7×n

通常版　MAX版

■望月酔：仰向けに寝転がる。出始めに一瞬だけ無敵時間があり、寝た後は、横移動、龍蛇反蹴、鯉魚反蹴、ABCD同時押しによる起き上がりに移行できる。また、一定時間寝たままでいるとチンの体力が回復していく。
■龍蛇反蹴：望月酔の派生技で、飛び上がりながら2段蹴りで攻撃。打点の低い技をかわせるが、ガード時のスキは大きいので注意。
■鯉魚反　：望月酔の派生技で、足を振り回しながら蹴退する。攻撃判定が強く反撃されにくいため、使い勝手がいい。
■鬼酔酒：酒を吹き付ける。弱版は持続が短く、ガード時でも若干有利に。強版は持続が長いがガード時は不利。飛び道具と相殺可能。
■轟欄炎炮：弱版は斜め上に、強版は前方に、MAX版は広範囲に炎を吹いて攻撃する。弱版、強版、MAX版とも攻撃発生の直前まで無敵時間があり、割り込みや対空に使っていける。
■轟炎招来：柳燐蓬莱の強化版で、炎をまといながら攻撃する。通常版、MAX版とも発生後まで無敵状態なので割り込みに活用できる。
■大強飲酒：1フレーム発生のコマンド投げで相手に大酒を飲ませる。相手はその場に倒れ込み、起き上がり攻めを仕掛けられる。MAX版は通常版よりも投げ間合いが狭いが、相手を気絶させられる。連続技を決めよう。
■仙鳥酔歩：スキップしながら相手を何度も蹴りつける。ダウン追い打ちとして使用でき、動作終了時に通常版はゲージ1本、MAX版はすべてのゲージを相手から奪い取れる。

強攻撃「ほれっ！」 ■投げ技：強飲酒「まあ、飲め飲め！」 ■投げ技：逆脚投げ「よっこらせ」 ■特殊技：酔歩瓢箪襲「よっ！」【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「うっ！」 ■ダメージ：強攻撃「ふぎっ！」 ■ダメージ：必殺技「ふぎゃあ！」 ■KO「だめじゃ、こりゃー！」 ■緊急回避「ヒョッ！」 ■攻撃避け「ヒョッ！」 ■ダウン回避「ほらさっ！」 ■パワー溜め「うぐっ、うぐっ、うぐっ」 ■パワーMAX発動「ほれっつ！」

AC PS2

WOMAN FIGHTERS TEAM

CHIZURU KAGURA
神楽 ちづる

分身に攻撃させるトリッキーな必殺技を操るちづる。それらを使いこなせば強力無比な連係を組み立てられる。

	Aボタン C	DM	G	Bボタン C	DM	G	Cボタン C	DM	G	Dボタン C	DM	G
近距離立ち攻撃	○	8	上	○	6	上	○	13	上	○	13	上
遠距離立ち攻撃	○	8	上	×	7	上	×	13	上	×	14	上
しゃがみ攻撃	○	7	上	×	6	下	○	13	上	○	12	下
垂直ジャンプ攻撃	×	8(6)	中	×	6(4)	中	×	12(11)	中	×	11(14)	中
斜めジャンプ攻撃	×	7(6)	中	×	5(4)	中	×	11	中	×	11(14)	中

その他	C	DM	G
地上ふっとばし	必	16	上
空中ふっとばし	×	16(14)	上
ガードキャンセル	×	7	上
避け攻撃	必	8	上

※…( )内の数値は小·中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：しゃがみBは攻撃発生の早い下段技で、連続技の起点として使っていく。遠距離立ちCとしゃがみCはリーチ、発生共に優れており、中間距離でのけん制に役立つ。

■空中通常技：跳び込みはジャンプDが主力。リーチが長くめくりが狙える。空対空は前方へのリーチが長い空中吹っ飛ばし攻撃が有効。

■その他(特殊技)：除活·錚錚は単発で繰り出すと中段技。ガードを崩すのに役立てよう。キャンセル版は強攻撃から連続でヒットするため連続技のつなぎに。除活·淙淙は低い姿勢のスライディングキック。遠距離からの跳び込みに対する対空技やけん制に使おう。

■百活·天神の理：手を広げながら弱版は分身、強版はちづる自身が上昇しつつ攻撃。弱版には無敵時間がないが、強版は発生まで無敵状態なので対空迎撃や切り返しに重宝する。

■弐百拾弐活·神速の祝詞：分身もしくはちづる自身を突進させて攻撃する。Aは分身、Cは千鶴自身が腕を振り上げて攻撃。Aは飛び道具感覚でけん制に使い、CはしゃがみCや➡＋Aからの連続技に組み込んでいく。Bは分身、Dはちづるが前方へ突進し、相手を地面にたたきつける攻撃を繰り出す。ヒット時は受け身不能状態でダウンするので起き上がりを攻め込もう。なお、ABCDいずれも技後は後述の弐百拾弐活·神速の祝詞·天端へ派生できる。

■弐百拾弐活·神速の祝詞·天端：弐百拾弐活·神速の祝詞からの派生技。A、B版は前方にジャンプしつつ腕を振るい、C、D版は腕をたたき

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場「さあ、始めましょう」 ■勝利「鏡の中の本当のあなたが見える」 ■挑発「まだ終わってないわよ」 【必殺技·超必殺技動作】 ■百活·天神の理「断つ！」 ■弐百拾弐活·神速の祝詞「打つ！」 ■弐百拾弐活·神速の祝詞·天瑞「それっ！」 ■百八活·玉響の瑟音「祓う！」 ■弐百拾弐活　乙式·頂門の一針「穿つ！」 ■裏面八拾伍活·零技の礎「その力、封じます！」 ■裏面壱活·三籟の布陣「これが見切れて！」 【通常技·投げ技·特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「はっ！」 ■通常技：強攻撃「やっ！」 ■投げ技：令月「参(ざん)」 ■投げ技：回天「応(おう)」 ■特殊技：除活·錚錚「やっ！」 ■特殊技：除活·瑲瑲「やっ！」 ■特殊技：除活·淙淙「はっ！」 【ダメージ·特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「うっ！」 ■ダメージ：強攻撃「うはっ！」 ■ダメージ：必殺技「あっ！」

つける。BまたはD弐百拾弐活・神速の祝詞からD版の派生を繰り出せば連続ヒットする。

■百八活・玉響の瑟音：弱版はその場、強版は回転しつつ前進してから手を振り下ろして攻撃する。攻撃部分には飛び道具を跳ね返す効果があり、強版のみ回転部分に無敵時間がある。強版は相手のガードキャンセル攻撃を避けつつ反撃するのに有効だ。ガードされてもスキが小さく、連係に組み込むといい。

■弐百拾弐活 乙式・頂門の一針：前方にジャンプしながら指先で相手を突く。A、Cは分身、B、Dはちづる自身が攻撃。A、BよりC、Dのほうがより遠くへ移動する。また、再度ボタンを押せば攻撃が早く出る。主に中〜遠距離からの奇襲技として使っていこう。

■裏面八拾伍活・零技の礎：踏み込みながら指先で攻撃する超必殺技で、ヒットすると一定時間相手は特殊技と必殺技が使用不能になる。弱版、MAX版の主な用途は発生の早さを活かした連続技。A弐百拾弐活・神速の祝詞を画面端付近で当てたとき、もしくはしゃがみB→しゃがみAからつなげていこう。強版は発生が若干遅いので、連続技には組み込みにくい。

■裏面壱活・三籟の布陣：ちづる自身の分身を出して攻撃させる。通常版は強攻撃から連続でヒットし、分身が攻撃している間はちづるも自由に動くことができる。一方、MAX版は分身の攻撃の持続時間が通常版に比べてかなり長い。相手にガードさせた後は昇りジャンプBとしゃがみBの二択を仕掛けよう。

■KO「あああぁぁぁ！」　■緊急回避「はっ！」　■攻撃避け「はっ！」　■ダウン回避「はっ！」　■パワー溜め「はあぁぁぁぁ！」　■パワーMAX発動「やっ！」

AC PS2

MAI SHIRANUI
不知火 舞

WOMAN FIGHTERS TEAM

くノ一らしく空中戦で真価を発揮する必殺技を持っている舞。素早い動きで相手をかく乱するのに役立つ。

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のキャンセル可否、ダメージ。なお、キャンセル欄に「必」と表記されている技は、必殺技でのみキャンセル可能

■地上通常技：しゃがみBは発生が早い下段攻撃。ここからは近距離立ちAにつなげよう。遠距離立ちBは中間距離戦の主力けん制技だ。

■空中通常技：ジャンプDはリーチを活かした空対空に使う。また、ジャンプBと共にめくりが狙えるので跳び込みにも使いやすい。

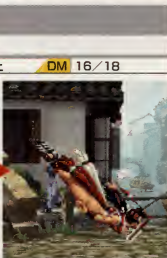
■その他(特殊技)：風車崩しは受け身不能で背面ダウンを奪える通常投げ。黒燕の舞は中段判定で、ヒット後はしゃがみCにつなげられる。大輪風車落としはヒット時ののけぞり時間が長く、跳び込みに使っていくといい。

■花蝶扇：前方に扇子を投げる飛び道具系の必殺技。弱版より強版のほうが弾速が速く、その分スキが大きい。主に中間距離から遠距離戦時のけん制に使っていくが、相手の跳び込みにはめっぽう弱いため、乱発は控えよう。

■龍炎舞：身を翻しながら炎の尾で攻撃する。弱版の攻撃判定は炎の部分のみで1ヒット、強版は翻る部分と炎の部分に攻撃判定があり2ヒットする。強版は1段目の攻撃発生が早く、弱攻撃からでも連続でヒットさせられる。

■飛翔龍炎陣：空中で後方回転しながら、尾の炎で攻撃する。弱版、強版ともに攻撃判定直前まで全身無敵で、攻撃判定発生と同時に上半身無敵に切り替わる。対空迎撃に最適だ。また、連係に対する割り込みにも使いやすいが、スキが大きくガードされると反撃必至だ。

■必殺忍蜂：側転のような動きで前方に突進しつつ肘打ちで攻撃する必殺技。弱版は弱攻撃から、強版は強攻撃から連続技に組み込め

VOICE DATA 【演出動作】 ■登場1「不知火 舞、参ります！」 ■登場2「かかってらっしゃい！」 ■勝利「よっ、日本一！」 ■挑発「ほら、がんばって！」 【必殺技・超必殺技動作】 ■花蝶扇「花蝶扇！」 ■龍炎舞「龍炎舞！」 ■飛翔龍炎陣「トォッ！」 ■必殺忍蜂「必殺忍蜂！」 ■白鷺の舞「白鷺の舞！」 ■ムササビの舞「ムササビの舞！」 ■超必殺忍蜂「超必殺忍蜂！」 ■鳳凰の舞「トォォッ！」 ■水鳥の舞「ひとつ！　ふたつ！　みっつ！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「トォッ！」 ■通常技：強攻撃「タアッ！」 ■投げ技：不知火剛臨「タアッ！／トォッ！」 ■投げ技：風車崩し「風車崩し！」 ■空中投げ：夢桜「夢桜！」 ■特殊技：紅鶴の舞「トォッ！」 ■特殊技：黒燕の舞「トオッ！」 ■特殊技：大輪風車落とし「タアッ！」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱

る。ガード時のスキが大きいため、確実にヒットさせられる場面で使っていくこと。

■ムササビの舞：地上版は⬇タメ⬈で前方の壁に、⬇タメ⬉で後方側の壁に張り付き、そのまま攻撃ボタンを押し続けると斜め下方に突進攻撃を仕掛ける。主に攻撃は出さず、相手との間合いを離すための移動技として活用していこう。空中版はコマンド入力と同時に斜め下方に突進。空中からの奇襲に使えるが、スキが大きいので相手の足下を狙っていこう。

■白鷺の舞：身を翻しながら前進しつつ攻撃する。弱版、強版ともにヒット数が多く、相手の体力をケズるのに役立つ。ただし、スキが大きく反撃されやすいのが玉にキズ。

■超必殺忍蜂：必殺忍蜂の強化版で、炎をまとって前方に突進する。弱版、MAX版ともに攻撃発生が早く、弱攻撃から連続でヒットさせられる。強版は攻撃発生こそ若干劣るが、1段目のリーチが長くしゃがみCの先端からでも連続でヒットしやすい。いずれも無敵時間はないので、連続技に組み込んでいくこと。

■鳳凰の舞：地上版は空中へ大きくジャンプしてから、空中版はその場から斜め下方向へ回転しながら突進していく。無敵時間はないものの一瞬空中で停滞するため、ジャンプ攻撃からキャンセルして繰り出せば、相手のガードキャンセル攻撃を避けやすい。

■水鳥の舞：前方に花蝶扇を3つ飛ばす超必殺技。無敵時間はなく、しゃがみCを密着状態でヒットさせてからつなげていこう。

攻撃「あっ！」 ■ダメージ：強攻撃「うぅっ！」 ■ダメージ：必殺技「あぁぁっ！」 ■KO「アンディ～！」 ■緊急回避「トォッ！」 ■攻撃避け「トォッ！」 ■ダウン回避「ハッ！」 ■パワー溜め「ハッ！」 ■パワーMAX発動「トォッ！」

AC PS2

KING キング

WOMAN FIGHTERS TEAM

キングは性能が優れた通常技が豊富にあり、さらに飛び道具や無敵技が強力な使い勝手の良いキャラクターだ。

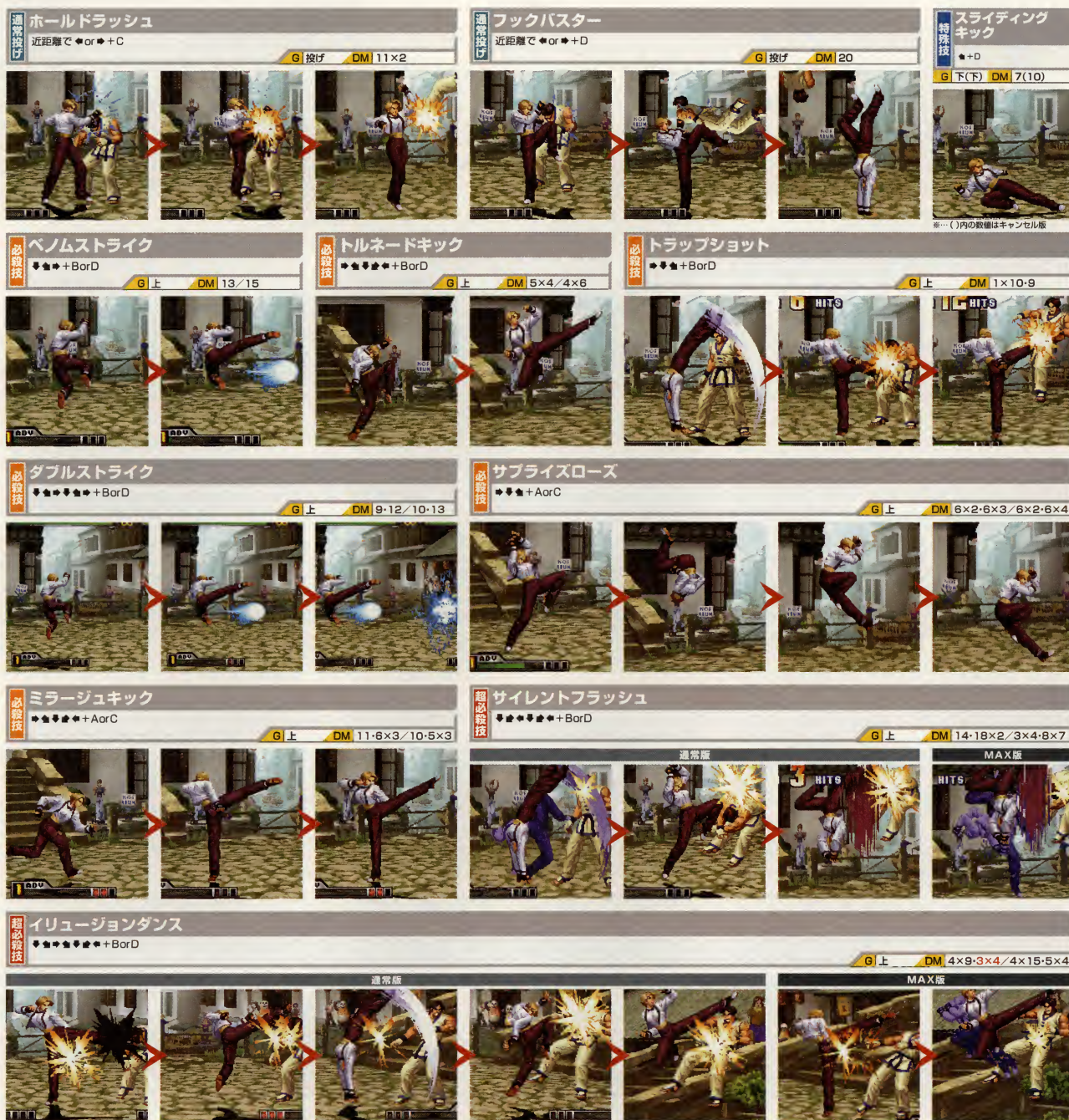
キャラクターカラー

	Aボタン C	DM	G	Bボタン C	DM	G	Cボタン C	DM	G	Dボタン C	DM	G
近距離立ち攻撃	○	4	上	○	7	下	○	11	上	○	10×2	上
遠距離立ち攻撃	×	4	上	×	7	上	×	12	上	×	16	上
しゃがみ攻撃	×	3	上	○	6	下	○	12	上	必	15	下
垂直ジャンプ攻撃	×	5(4)	中	×	8(7)	中	×	14(11)	中	×	16(14)	中
斜めジャンプ攻撃	×	4	中	×	7	中	×	12(11)	中	×	13(14)	中

その他	C	DM	G
地上ふっとばし	必	16	上
空中ふっとばし	×	16(14)	上
ガードキャンセル	×	7	上
避け攻撃	必	5	上

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：遠距離立ちCは攻撃発生が早く、リーチが優秀なけん制技。遠距離立ちDとともに中間距離でのジャンプ防止技として使おう。しゃがみCは対空迎撃に使いやすい。
■空中通常技：ジャンプDは下方向への判定が強力で跳び込みに役立つ。また、昇りジャンプから出せば中段技としても使える。空中吹っ飛ばし攻撃は空中戦に真価を発揮する。
■その他(特殊技)：スライディングキックは中間距離のけん制や対空に使う。必殺技でキャンセルでき、ヒット時の見返りが大きい。
■ベノムストライク：蹴った足先から前方に気弾を飛ばす。弱版は画面半分、強版は弱版より弾速が速く、画面端近くまで飛んでいく。
■トルネードキック：前方斜め上方向にジャンプしながら何度も蹴りを繰り出す技で、弱版、強版ともに攻撃発生後まで無敵時間がある。弱版は角度が上を向いているため対空迎撃に、強版は弱版より前方に向いているため、遠めの対空や地上の割り込みに役立てよう。
■トラップショット：バック転と同時に蹴りを放ち、ヒットすると連続蹴りへ移行する。攻撃発生が早く、弱攻撃始動の連続技に組み込める。スキは大きいが、ガードされても間合いが離れるので反撃の心配はあまりない。
■ダブルストライク：ベノムストライクを連続して2発繰り出す。弱版は1発目は画面中央まで、2発目は画面端まで気弾が飛んでいく。遠距離からのけん制に役立つが、攻撃動作が大きく相手に跳び込まれやすいのが難点だ。

VOICE DATA
【演出動作】 ■登場1「相手になるわ」 ■登場2：ジョー対戦時「はぁ……頭イタイね」 ■勝利1「こんなもんなのかい？」 ■勝利2「楽しかったわ、またおいで！」 ■勝利3「フン！　情けない！」 ■勝利4「ふうっ！」 ■挑発「カモン、ベイビー！」 【必殺技・超必殺技動作】 ■ベノムストライク「ベノムストライク！」 ■ダブルストライク「ダブルストライク！」 ■トラップショット「トラップショット！」 ■トルネードキック「トルネードキック！」 ■サプライズローズ「サプライズローズ！」 ■ミラージュキック「ハァー、テヤッ！」 ■イリュージョンダンス「いくよ！」 ■サイレントフラッシュ「これで決まりね！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「フッ！」 ■通常技：強攻撃「ヤアッ！」 ■投げ技：ホールドラッシュ「フッ！ ヤアッ！」 ■投げ技：フック

■サプライズローズ：膝蹴りで攻撃しつつジャンプし、さらに空中から連続して踏みつける。弱版より強版のほうがリーチが長いが、攻撃後の硬直が長くなる。なお、踏みつけ部分が空中の相手にヒットした場合、相手にやられ判定が残る。画面端で弱版を決めれば、トルネードキックなどで追撃が可能だ。

■ミラージュキック：前進しながら連続蹴りを放つ。弱版はガードされても反撃を受けにくく、スライディングキックからの連続技に役立つ。一方、強版はスキが大きい代わりにダウンを奪えるのが特徴。強版のヒット後、相手にはやられ判定が残るため、MAX発動でスキを軽減すれば追撃することが可能。

■サイレントフラッシュ：バック転と同時に放つ蹴りがヒットすると、そのまま上昇しながら相手を蹴り上げる。攻撃発生の直前まで無敵時間があり、弱攻撃から連続ヒットするため、割り込みと連続技の両面で役立つ超必殺技だ。MAX版はダメージがアップし、攻撃発生後まで無敵時間が持続。通常版よりも割り込み技として信頼性が高まっている。

■イリュージョンダンス：弱版はその場から、強版は一回バック転してから前方に突進攻撃を仕掛ける。これがヒットすると相手をつかみ、さらに連続攻撃に移行する超必殺技。弱版は主に強攻撃始動の連続技に使う。強版は発生が遅いが攻撃発生後まで無敵なので、割り込みに活用しよう。MAX版は強版と同様発生が遅く、連続技には組み込みにくい。

バスター「テヤアッ！」 ■特殊技：スライディングキック「フッ！」 【ダメージ·特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「ウッ！」 ■ダメージ：強攻撃「うあっ！」 ■ダメージ：必殺技「あぁっ！」 ■KO「うああぁぁぁぁ！」 ■緊急回避「フッ！」 ■攻撃避け「フッ！」 ■ダウン回避「まだまだ！」 ■パワー溜め「はあぁっ！」 ■パワーMAX発動「フッ！」

AC PS2

KIM キム

KIM TEAM

キムは切れ味鋭い足技を駆使して守り、スピーディーな動きで攻め崩す。攻守に優れたキャラクターだ。

キャラクターカラー

	Aボタン C	DM	G	Bボタン C	DM	G	Cボタン C	DM	G	Dボタン C	DM	G
近距離立ち攻撃	○	3	上	○	6	上	○·×	9×2	上	×	13	上
遠距離立ち攻撃	×	4	上	×	8	上	×	14	上	×	14	上
しゃがみ攻撃	○	3	上	×	5	下	○	15	上	○	15	下
垂直ジャンプ攻撃	×	6(4)	中	×	10(7)	中	×	14(12)	中	×	14	中
斜めジャンプ攻撃	×	5(4)	中	×	8(7)	中	×	12	中	×	12(14)	中

その他	C	DM	G
地上ふっとばし	必	15	上
空中ふっとばし	○	16(14)	上
ガードキャンセル	×	7	上
避け攻撃	必	6	上

※…( )内の数値は小·中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：遠距離立ちAはリーチが長く、スキが小さいけん制技。近距離立ちCは発生が早く、跳び込み後のつなぎに。足払いは空キャンセルを駆使してけん制に使おう。

■空中通常技：ジャンプAはめくりを狙える。空中ふっ飛ばし攻撃は横方向に強力だ。

■その他(特殊技)：➡+Bは中段技。C投げは受け身不能の背向けダウンを奪える。

■飛翔脚：弱版はほぼ真下に、強版は斜めに急降下しながら踏みつける。ガード時の硬直差は、当たり方次第でやや有利〜やや不利と変動するが、弱版のほうが若干硬直が短い。空中ヒット時はダウンするまで追撃可能だ。

■半月斬：回転してかかと落としを決める。弱版は画面3分の1、強版は画面3分の2ほど前進する。足元への攻撃をかわしながら攻撃できるが、ガード時のスキはやや大きい。空中ヒット時はダウンするまで追撃可能。

■飛燕斬：後方宙返りをしながら蹴る無敵技。弱版は上半身無敵が発生直前まで、足元無敵が発生後まで持続するため、割り込みや対空に役立つ。強版は飛燕斬追い打ちまで決めれば受け身不能のダウンが奪える。発生直前まで上半身無敵があり、飛燕斬追い打ちがしゃがみガードに当たる相手には反撃されにくい。

■流星落：下段のスライディング→かかと落としの2段技。スライディングは姿勢が低く、打点の高い飛び道具を潜りつつ攻撃できる。ヒット時は確実にダウンを奪えるが、ガード時はリーチの長い技で反撃されてしまう。

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「行くぞっ！」 ■登場2:社、シェルミー、クリス、山崎、ビリー、庵、マチュア、バイス、ギース、クラウザー、Mr.BIG、ルガール、裏ギース、ゲーニッツ、オロチ対戦時「悪は許さん！」 ■登場3「かかってこい！」 ■勝利1「はあっ！」 ■勝利2「なかなかのお手前！」 ■挑発「……」 【必殺技・超必殺技動作】 ■飛燕斬「飛燕斬！」 ■空砂塵「空砂塵！」 ■半月斬「半月斬！」 ■飛翔脚「飛翔脚！」 ■流星落「ふん！／あちゃあっ！」 ■覇気脚「覇気脚！」 ■三連撃「あた！　あた！　あちゃーー！」 ■鳳凰天舞脚「鳳凰天舞脚！／あちゃあちゃ……」 ■鳳凰脚「鳳凰脚！／あたたた……あちゃあっ！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「ふん！」 ■通常技：強攻撃「はあぁっ！」 ■投げ技：首極め落とし「ホウゲキ！」 ■投げ技：殺脚投げ「ホウゲキ！」

通常投げ　首極め落とし
近距離で ←or→＋C
G 投げ　DM 19

通常投げ　殺脚投げ
近距離で ←or→＋D
G 投げ　DM 20

特殊技　トラ・ヨプチャギ
→＋A
G 上　DM 10

特殊技　ネリチャギ
→＋B
G 中(上)　DM 8(6)

※…( )内の数値はキャンセル版

必殺技　飛翔脚
空中で ↓↘→＋BorD
G 上　DM 4×5

必殺技　半月斬
↓↙←＋BorD
G 上　DM 8×4／9×4

必殺技　飛燕斬
↓タメ↑＋BorD
G 上　DM 13×2／5×2

必殺技　飛燕斬追い討ち
強飛燕斬中 ↓＋D
G 上　DM 8

必殺技　流星落
←タメ→＋BorD
G 上　DM 5·10／7·11

必殺技　覇気脚
↓↓＋BorD
G 下　DM 7

※…弱版のみ鳳凰脚でキャンセル可能

必殺技　三連撃
↓↙←＋AorC(3回連続入力)
G 上·上·上·中／上·上·上　DM 6×2·13×2／6×2·16

必殺技　空砂塵
↓タメ↑＋AorC
G 上　DM 12×2／12×3

超必殺技　鳳凰天舞脚
空中で ↓↘→→↘↓↙←＋BorD
G 上　DM 3×10·16／3×17·13×4

通常版

MAX版

超必殺技　鳳凰脚
↓↙←↙→＋BorD(空中可)
G 上　DM 4×7·6×4／3×12·5×8

通常版

MAX版

■覇気脚：足下を踏みつける。弱版は強攻撃からつながり、鳳凰脚でキャンセル可能。強版はダウン追い打ちになる。飛燕斬追い打ち(画面端)、流星落(画面端)、弱版三連撃3段目、MAX版鳳凰脚(画面端)後は確実にヒットする。

■三連撃：回し蹴り始動の三連撃を加える。出し切るには3回連続で入力する必要があり、1段目を弱版or強版どちらで入力したかで、2～3段目の性能が変化する。弱版は1段目のスキが小さく、ガードされても五分。3段目は2段技で、2段目が中段技。ヒット時は受け身不能のダウンを奪え、ガード時のスキも小さい。強版は全体的に弱版よりスキが大きいが、多少離れていても3段目が届くのが利点。弱版、強版とも弱攻撃から連続でつなげられ、空中ヒット時はダウンするまで追撃可能。

■空砂塵：上昇しながら回し蹴りを繰り出す。弱版は足元が無敵で、強版はリーチが長い。弱攻撃から連続技に組み込んでいこう。

■鳳凰天舞脚：飛翔脚の強化版で、相手を空高く蹴り上げる。通常版、MAX版とも、発生の直前まで無敵時間があり、持続の短い対空技をかわしつつ攻撃できる。ガード時は弱版が若干有利、強版orMAX版は若干不利になる。

■鳳凰脚：ヒザを突き出して突進し、ヒットすると無数の打撃を加える。通常版、MAX版とも発生直前まで無敵時間があるが、ガード時のスキが大きいため連続技に組み込もう。近距離なら弱攻撃からでも連続でヒットする。なお、レバー入力は↓↙←→と省略できる。

■特殊技：トラ・ヨプチャギ「はあぁっ！」 ■特殊技：ネリチャギ「ネリチャギ！」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「くあっ！」 ■ダメージ：強攻撃「うぅっ！」 ■ダメージ：必殺技「くぅああっ！」 ■KO「うあああぁぁぁぁ！」 ■緊急回避「ふんっ！」 ■攻撃避け「ふんっ！」 ■ダウン回避「ふんっ！」 ■パワー溜め「はあっ！」 ■パワーMAX発動「はあっ！」

AC PS2

CHANG KOEHAN
チャン・コーハン

KIM TEAM

力任せなキャラクターと思いきや、リーチの長さを活かせばかなり手堅い動きが可能。立ち回りで勝負だ。

キャラクターカラー

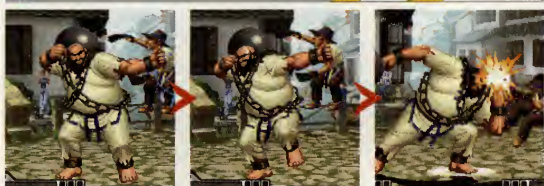
※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

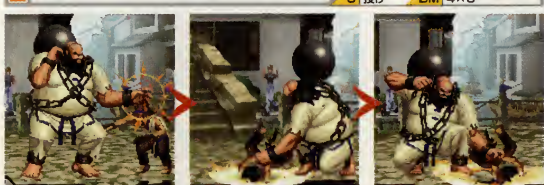
■地上通常技：遠距離立ちAは優秀なジャンプ防止技。立ちBは発生が早いため、ジャンプ攻撃後のつなぎに使おう。しゃがみDとふっ飛ばし攻撃は空キャンセル鉄球大回転でスキを軽減すれば、けん制に使っていける。

■空中通常技：ジャンプAは持続が長く、跳び込み防止になる。ジャンプCは判定、発生とも優秀。空中戦で活躍する。ジャンプDは下に強い跳び込み技でめくりが狙える。空中ふっ飛ばし攻撃はリーチが長く、地上、空中両方の相手を攻撃できる主力けん制技だ。

■その他(特殊技)：◣＋Aは姿勢が低く、相手の打点の高い攻撃をかわしつつ繰り出せる。

■鉄球粉砕撃：大きく振りかぶった鉄球をぶつける。弱版は振りかぶり中に全身にガードポイントが発生する。近距離でガードされるとリーチの長い技で反撃をくらうため、遠距離からの使用がおすすめだ。強版は足下以外の部分にガードポイントが発生し、振り回している鉄球にも攻撃判定がある。ただし、動作が大きくスキを突かれやすいのが難点。

■鉄球大回転：鉄球を頭上で振り回す。弱攻撃からつながるほど発生が早く、攻撃中は前後移動とABCD同時押しによる停止が可能。停止時のスキは小さく、鉄球が当たった瞬間に停止すればチャンが大幅に有利となる。なお、すぐに停止すると全体動作が短いため、足払いやふっ飛ばし攻撃から空キャンセルでスキを軽減可能。また、ADVANCEDゲージ使用時は、鉄球大回転→停止を素早く繰り返

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「ハッ、ハッ／ハブヒュ！」 ■登場2：チョイ対戦時「ブヒョ〜〜〜〜〜〜」 ■登場3「うおーーーっ！」 ■勝利1「フンガー！」 ■勝利2「フンフフフフーン！」 ■勝利3「うおーーーーーーー！」 ■勝利4「やったね、コーハン！」 ■挑発「どぉしたぁ！」 【必殺技・超必殺技動作】 ■鉄球粉砕撃「ふんがあぁ！」 ■鉄球大回転「ぬうぅぅぅぅぅ！」 ■鉄球飛燕斬「飛燕斬！」 ■大破壊投げ「ふんっふんっふんっふんっ！」 ■鉄球大暴走「行くぞ〜／ふう〜ん！／どりゃ！／ふんっ！ 飛燕斬！」 ■鉄球大圧殺「どっせ〜い！／いで〜っ！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「フンッ！」 ■通常技：強攻撃「ドリャッ！」 ■投げ技：破顔撃「フンッ！」 ■投げ技：鎖締め「フンッ！」 ■特殊技：ひき逃げ「ふう〜んっ！」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメー

すことでゲージをためられる。

■鉄球飛燕斬：足を振り上げつつジャンプし、落下する。上昇→下降のそれぞれに攻撃判定があり、下降部分は中段となっている。弱版は発生が非常に早く、対空やジャンプ攻撃がやや離れた位置で当たったときの連続技に使える。強版は弱版より若干威力が高い。

■大破壊投げ：相手を何度も地面にたたきつけるコマンド投げ。発生が1フレームと早く、ダメージも大きい。相手のガードを崩したり、連係への割り込み、連続技に活用していこう。

■鉄球大圧殺：大ジャンプで跳びかかり、相手を押しつぶす。ノーマル版、MAX版ともに押しつぶし部分は中段判定。弱版は発生後まで無敵時間があり、対空技として使える。また、カウンターヒット時はダメージが大きく跳ね上がる点も魅力だ。強版は一定距離走った後に跳び上がる。無敵時間はあるものの、すぐに途切れるため使い勝手は悪い。MAX版は弱版と似ており、対空技に使える。異なるのは落下攻撃後、地面に着地した時点で地震を起こす点。地震部分は下段判定で、相手が地上にさえいれば離れた間合いでもヒットする。

■鉄球大暴走：気合いを入れて突進し、無数の打撃を加える。発生の直前まで無敵時間があり、割り込みに使っていける。体当たり部分をガードされた場合は打撃に対して無敵状態となり、投げ以外の反撃をくらわない。また、フィニッシュモーションが複数あり、立ちBと同じモーションの場合は追撃が可能だ。

ジ：弱攻撃「ブッ！」 ■ダメージ：強攻撃「ボッ！」 ■ダメージ：必殺技「うふうっ！」 ■KO「オロロロ～ン！」 ■緊急回避「ふう～んっ！」 ■攻撃避け「ふう～んっ！」 ■ダウン回避「ふう～んっ！」 ■パワー溜め「うおぉぉぉぉ！」 ■パワーMAX発動「むんっ！」

AC PS2

CHOI BOUNGE

KIM TEAM

チョイ・ボンゲ

チョイはジャンプ力が群を抜いて高く、トリッキーな必殺技を使いこなせば、強襲&離脱はお手の物。

キャラクターカラー

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：遠距離立ちAとふっ飛ばし攻撃はリーチが長く、頼れる技だ。
■空中通常技：ジャンプCは驚異のめくり能力を持つ跳び込み技の主力。空中ふっ飛ばし攻撃は発生が早く、空中戦で勝ちやすい。
■その他(特殊技)：➡+Bは攻め継続に役立つ。
■竜巻疾風斬：回転によって竜巻を起こし、上昇する多段技。弱版、強版とも弱攻撃からつなげられるため、連続技に組み込みやすい。画面中央ではフルヒットしやすい強版を使用し、画面端のみ威力の高い弱版を使おう。
■飛翔空裂斬：壁に向かって勢いよくジャンプし、壁到達時にボタンを離した場合は落下。ボタン押し続けできりもみ回転しながら突進する。弱版と強版の違いは突進方向にあり、弱版は斜め下、強版は真横に突進。空中ヒット時はダウンするまで追撃可能。また、技の出始めから空中判定となり足元が無敵だ。
■飛翔脚：急降下しながら踏みつける。弱版は鋭角に、強版は斜め45度に降下する。ガード時の硬直差は五分～やや不利と当たり方によって変化するが、弱版のほうが硬直が短い。弱版のみジャンプCから連続でヒットする。
■旋風飛猿刺突：きりもみ回転しながら横方向に突進する。弱版は真横に突進し、画面3分の2ほど移動して着地。強版は発生が遅いが山なりに飛ぶため画面端まで届く。空中ヒット時は相手がダウンするまで追撃できる。
■方向転換：飛翔空裂斬、旋風飛猿刺突からの派生技で、入力方向+BorDで任意の方向へ

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「おどるあほうに私あほ」 ■登場2：チャン対戦時「ウキョーーーーー！」 ■登場3「覚悟するでヤンス！」 ■勝利1「快感～」 ■勝利2「勝ちでヤンス！」 ■勝利3「ウフーーン！」 ■勝利4「アプーーン●」 ■挑発「モコモコモコ！」 【必殺技・超必殺技動作】 ■飛翔空裂斬「うっきー！」 ■竜巻疾風斬「切るでヤンス！」 ■旋風飛猿刺突「刺すでヤンス！」 ■疾走飛翔斬「行くでヤンスー！」 ■回転飛猿斬「ヒョヒョヒョヒョヒョ！」 ■奇襲飛猿突き「飛びーーーーー！」 ■飛翔脚「ウキキキキキキ！」 ■鳳凰脚「死ぬでヤンスー！／うひょっ！」 ■真！超絶竜巻真空斬「きりきりまいまーい！／うきっ！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「ひょっ！」 ■通常技：強攻撃「うきっ！」 ■投げ技：頭乗刺し「ひゃっひゃっひゃっひゃっ……！」

3回まで方向転換して突進する。空中ヒット時は相手がダウンするまで追撃が可能だ。

■疾走飛翔斬：前方にダッシュし、相手に密着すると跳び上がりつつ攻撃する。ダッシュ中にAorCを押すことで攻撃を早めることができ、攻撃後は飛翔脚に派生できる。また、出始めに一瞬だけ無敵時間が存在する。

■回転飛猿斬：回転しつつ接近し、相手の体をかけ上がりながら切り刻む。相手に触れると弱版は相手の後方に、強版は前方に飛び降りるが、着地までの間に飛翔脚へ派生可能。また、接近中は奇襲飛猿突きに派生可能だ。

■奇襲飛猿突き：回転飛猿斬の派生技で、爪を突き出して突進。弱版は真横に、強版は山なりに突進する。攻撃判定が強く、先端部分をガードさせた場合は反撃をくらいにくい。

■真！超絶竜巻真空斬：巨大な竜巻を身にまとって攻撃する。弱版は発生が早く、竜巻の持続時間と無敵時間が短い。強版は発生が遅く、竜巻の持続時間と無敵時間が長い。どちらの無敵時間も攻撃発生前に途切れてしまうので注意。また、攻撃中は方向入力で前後に動ける。攻撃後の終わり際を当てて反撃を受けにくくしよう。MAX版は強版のものとほぼ同性能だが、3回連続ヒットするようになる。

■鳳凰脚：相手に向かって突進し、ヒットすると相手を連続で切り刻む乱舞技。弱攻撃からつなげられ、通常版はヒットすると相手を受け身不能のダウン状態にできる。通常版、MAX版ともに発生直前まで無敵時間がある。

■投げ技：下血突き「うひょっ」 ■特殊技：二段斬「ひょっ！／うきっ！」 ■特殊技：通り魔蹴り「うひょっ！」【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「ひょっ！」 ■ダメージ：強攻撃「あらっ！」 ■ダメージ：必殺技「えぐいわ！」 ■KO「愛をちょ〜だ〜いでヤンス！」 ■緊急回避「うひょっ！」 ■攻撃避け「うひょっ！」 ■ダウン回避「うひょっ！」 ■パワー溜め「うきょきょきょきょきょ！」 ■パワーMAX発動「ひょっ！」

AC PS2

YASHIRO NANAKASE
OROCHI TEAM
七枷 社

社は突進系の技を多く持ち、相手に向かって攻めていくスタイルが持ち味。通常技が優秀なので扱いやすい。

キャラクターカラー

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：遠距離立ちBがけん制攻撃の中心。しゃがみDは相手が立ちガードしがちな状況で使いたいが、空振りするとスキが大きい。使用時は最低でもガードさせるようにすること。発生の早いしゃがみCは接近戦での暴れ技として大活躍する。

■空中通常技：跳び込むときは下方向に判定が強いジャンプAを出して、空対空の迎撃にはジャンプDと空中ふっ飛ばし攻撃がいい。

■その他(特殊技)：地上ふっ飛ばし攻撃は発生が遅いものの攻撃判定が強い。中段技の➡＋Aはヒット時に強制的にダウンを奪えるほか、ダウンへの追い打ちとしても役立つ。➡＋Bは強攻撃からの連続技のつなぎに使おう。

■ミサイルマイトバッシュ：前進しながら左右の腕を大きく振り回して攻撃する。弱版は2回、強版は4回の攻撃を繰り出す。弱版をヒットさせると相手がやられ判定が残った状態で宙に浮くが、技自体の硬直が長いため通常は追撃不能。しかし、2段目でクイックMAX発動すればファイナルインパクトで追撃でき、大ダメージを与えられる。

■アッパーデュエル：アッパー攻撃を繰り出し、相手に技が触れると逆の腕で追加のアッパーを出しながら跳び上がる。アッパーを出すときの上半身にガードポイントがあり、ここに相手の攻撃が触れても追加のアッパーに移行する。ただし、クイック前転でアッパーを避けられるとアッパーは出ない。ガードポイントではない部分も、攻撃判定発生直後ま

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「ヨッ、ハッ！」 ■登場2：庵対戦時「やだなあ……強そうってか？」 ■登場3：クリス対戦時「ヨオッ！)」 ■登場4：シェルミー対戦時「楽しもうぜ！」 ■勝利1「ケンカが強い上に男前！」 ■勝利2「バァイバイ」 ■勝利3「楽しんでる？」 ■勝利4「ヨッ……　クゥーーーッ」 ■挑発「ムキになるなよ」【必殺技・超必殺技動作】 ■ミサイルマイトバッシュ「ぬん！／イヤアッ！」 ■アッパーデュエル「おらあ！」 ■スレッジハンマー「おおお！」 ■ジェットカウンター「イヤアッ！」 ■ジェットカウンター・スティル「でやあ！」 ■ミリオンバッシュストリーム「いっちまいな！」 ■ミリオンバッシュストリーム：MAX版「いっちまいな！／イヤアッ！」 ■ファイナルインパクト「ぬうおおおおお(溜め)／おとなしく寝てろ！」【通常技・投げ技・特殊技動作】

通常投げ レバーブロー
近距離で ←or→+C
G 投げ　DM 20

通常投げ ハチェットスルー
近距離で ←or→+D
G 投げ　DM 20

特殊技 リグレットバッシュ
→+A
G 中(上)　DM 7(5)

※…( )内の数値はキャンセル版

特殊技 ステップサイドキック
→+B
G 上　DM 10

必殺技 ミサイルマイトバッシュ
→↘↓↙←+AorC
G 上　DM 10×2／6×4

必殺技 アッパーデュエル
→↓↘+AorC
G 上　DM 8×2／8×3

必殺技 スレッジハンマー
↓↙←+BorD
G 中　DM 21／22

必殺技 ジェットカウンター
←↙↓↘→+AorC
G 上／中　DM 14／14

A版　C版

必殺技 ジェットカウンター・スティル
ジェットカウンター中に ↓↘→+AorC
G 上　DM 弱版ジェットカウンター後の弱版：9／強版：9、強版ジェットカウンター後の弱版：10／強版：7

A版A追加　A版C追加　C版A追加　C版C追加

超必殺技 ミリオンバッシュストリーム
↓↙←↙↓↘→+AorC(ボタン連打)
G 上　DM 11×4～12･12／14×6～22･15

通常版　MAX版

超必殺技 ファイナルインパクト
↓↘→↓↘→+AorC(タメ可)
G 上(4段階目のみガ不能)　DM ※1

通常版　MAX版

※1… タメなし：34／MAX：46　タメ第2段階：48／MAX：59
タメ第3段階：58／MAX：68　タメ第4段階：64／MAX：82

で無敵状態となっているため、発生の早い弱版を対空や割り込みに活用していくといい。

■スレッジハンマー：前方に跳び込みながら拳をたたきつける中段技。強版のほうが高く遠くへ跳ぶ。出始めに無敵時間があるため、地面を這う飛び道具をかわすのに使える。

■ジェットカウンター：一定距離を進んでから、弱版はボディーブロー、強版は拳を打ち下ろす攻撃を繰り出す。弱版のみ強攻撃からつながり、強版は中段技という特徴がある。

■ジェットカウンター・スティル：弱版はストレート、強版はアッパーを繰り出す。弱版の方がリーチはあり、強版はヒット時にダウンを奪える。強版ジェットカウンターから派生させた強版ジェットカウンター・スティルのみ、相手にやられ判定を残したまま浮かせられる。強版ジェットカウンター・スティルにクイックMAX発動することで追撃が可能。

■ミリオンバッシュストリーム：ミサイルマイトバッシュを強化した超必殺技で、強攻撃から連続技につなげられる。MAX版は発生が早くなり、弱攻撃からでも連続技にできる。

■ファイナルインパクト：一瞬で拳を横に突き出す超必殺技。弱攻撃からの連続技にしたり、ちょっとしたスキがある技をガードしたときの反撃技として重宝する。この技はボタンを押しっぱなしにすることで4段階にためることができ、最後までためるとガード不能となる。また、MAX版のみ3段階目で相手のガードクラッシュを誘発する性質がある。

■通常技：弱攻撃「オラアッ！」 ■通常技：強攻撃「ヨッ！」 ■投げ技：レバーブロー「オラアッ！」 ■投げ技：ハチェットスルー「ヨッ！」 ■特殊技：リグレットバッシュ「オラアッ！」 ■特殊技：ステップサイドキック「よっと」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「ぐぁ！」 ■ダメージ：強攻撃「うっ！」 ■ダメージ：必殺技「うあっ！」 ■KO「なにぃぃぃ……」 ■緊急回避「よっと」 ■攻撃避け「よっと」 ■ダウン回避「ちっ！」 ■パワー溜め「ぬうおおおお……」 ■パワーMAX発動「オラアッ！」

AC PS2

SHERMIE

OROCHI TEAM

シェルミー

シェルミーの必殺技はほとんどが投げ技。素早い動きを活かして、相手に接近して投げ技を狙っていこう。

キャラクターカラー

オロチチーム

	Aボタン C	DM	G	Bボタン C	DM	G	Cボタン C	DM	G	Dボタン C	DM	G
近距離立ち攻撃	○	5	上	○・×	4×2	上	○	13	上	×	15	上
遠距離立ち攻撃	○	5	上	○・×	4×2	上	×	17	上	×	15	上
しゃがみ攻撃	○	5	上	×	5	下	○	13	上	×	16	下
垂直ジャンプ攻撃	×	7(5)	中	○	7(5)	中	×	16(12)	中	×	15(14)	中
斜めジャンプ攻撃	×	6(5)	中	○	6(5)	中	×	12	中	×	12(14)	中

その他	C	DM	G
地上ふっとばし	必	20	上
空中ふっとばし	※1	16(14)	上
ガードキャンセル	×	7	上
避け攻撃	必	7	上

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ。　※1…キャンセル不可。ただし、荒れ狂う稲光のシェルミーはキャンセル可能。

■地上通常技：遠距離立ちCがけん制技の基本。この技のリーチよりも近い間合いでは、足払いを避ける効果がある地上ふっ飛ばし攻撃を使っていく。しゃがみCは緊急時の対空技として使えるが、過度の信頼は禁物だ。

■空中通常技：めくり性能が高いジャンプCで跳び込んでいく。垂直ジャンプDがリーチと攻撃判定に優れているため、相手が前に出てきそうな状況で積極的に使っていこう。

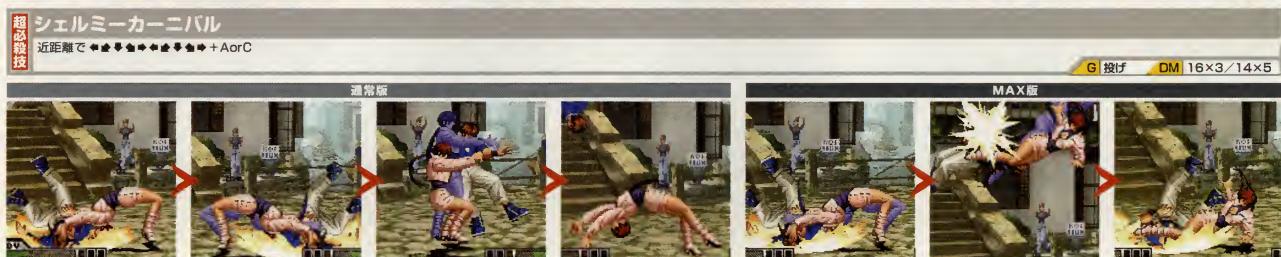
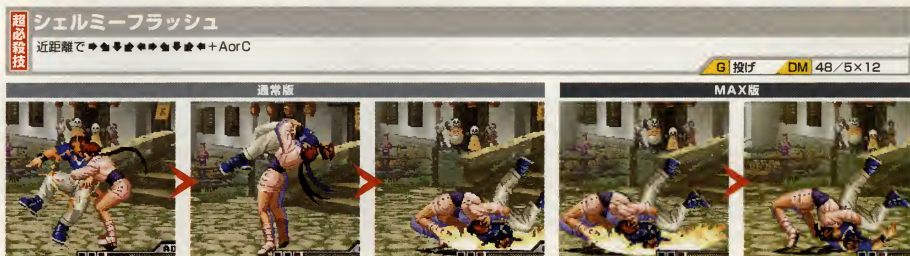
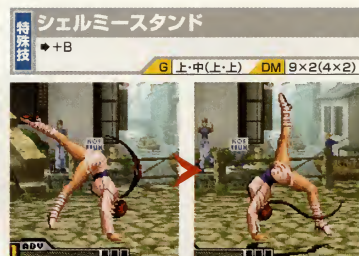
■その他(特殊技)：➡＋Bは2段目が中段攻撃になっているが、動作が大きく見切られやすいため、相手のガードを崩しにくい。しかし、ガードされてもスキが小さいので、強攻撃から出すなどして連係に組み込もう。

■シェルミースパイラル：相手の肩に跳び乗って、首を両足で挟んで投げるコマンド投げ。コマンド成立と同時に投げ判定が発生する。技後は後述のシェルミーキュートを決めなければ、余裕を持って起き上がり攻めが狙える。

■シェルミーホイップ：後方へ倒れ込みながら足で攻撃する技で、ヒット時は相手をロックして投げに変化する。弱攻撃から連続でつながるほど発生が早く、攻撃判定は強力。下方向に判定が強いジャンプ攻撃でなければ、対空技として使っていける。

■シェルミーシュート：突進して相手をつかむ移動投げで、片手を相手の肩に跳び乗り、体重をかけて相手を地面にたたきつける。弱版よりも強版のほうが少しだけ移動距離が長く、威力も高い。また、密着時の強攻撃から

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「痛くしちゃ、イヤよ♥」 ■登場2：社、クリス対戦時「はあい」 ■登場3、男前キャラクター対戦時「ウフフフ……」 ■勝利1「ランラララー、ランラララー、アハ♥」 ■勝利2「最高の気分！」 ■勝利3「アハッ！なんて顔？」 ■勝利4「ちゅっ！(×4)」 ■挑発「もしもし、ああ！　また後でね！」【必殺技・超必殺技動作】 ■シェルミースパイラル「失礼！／うふふふふ……」 ■シェルミースパイラル：投げ失敗時「もお！」 ■シェルミーホイップ「えいっ！／えいっ！」 ■シェルミーシュート「あは！／つかまえた！」 ■アクセルスピンキック「とおっ！　きまった？」 ■シェルミークラッチ「たあっ！」 ■シェルミーキュート「ダメねっ！」 ■シェルミーフラッシュ「逃げちゃダメよ！」 ■シェルミーフラッシュ：MAX版「逃げちゃダメよ！　ワン、ツウ、

のみ連続技に組み込むことが可能だ。

■アクセルスピンキック：回転しながら前方に軽くジャンプして、着地後に蹴りを繰り出す。弱版よりも強版のほうが跳躍が長く、威力は若干高い。コマンド入力直後からジャンプの下降途中まで無敵状態になるので、キャンセルで繰り出された相手の飛び道具を避けつつ反撃するのに向いている。

■シェルミークラッチ：前方に跳び上がり、空中の相手を投げる投げ技。技が成立すると相手を股で挟んで地面にたたきつける。強版のみ出始めに一瞬の無敵時間があるが、対空技にするには少々扱いづらい。

■シェルミーキュート：シェルミースパイラル、シェルミーホイップ、シェルミークラッチから派生できる追撃技で、ダウン中の相手を膝蹴りで追い打ちする。

■シェルミーフラッシュ：相手の肩に手を突くように跳び上がって背後に回り込み、バックドロップを仕掛ける超必殺技のコマンド投げ。コマンド成立と同時に投げ判定が発生する。MAX版はバックドロップ後にカウントが入り、最大の3カウントまで入ると大ダメージを与えられる。カウント中の相手はレバガチャで投げを外せるが、シェルミー側もレバーガチャすることで対抗できる。

■シェルミーカーニバル：連続バックドロップを決める超必殺技のコマンド投げ。コマンドの完成から投げ発生までに多少の時間がかかるが、その間は無敵状態になっている。

スリー！」【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■シェルミーカーニバル「私からのプレゼント！」 ■シェルミーカーニバル：MAX版「私からのプレゼント！　おまけ！」 ■通常技：弱攻撃「フッ！」 ■通常技：強攻撃「たあっ！」 ■投げ技：シェルミーフラッシュ・オリジナル「フッ！」 ■投げ技：フロントフラッシュ「たあっ！」 ■特殊技：シェルミースタンド「フッ！」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「ウッ！」 ■ダメージ：強攻撃「ああっ！」 ■ダメージ：必殺技「キャッ！」 ■KO「アアァァァァァ……」 ■緊急回避「……」 ■攻撃避け「……」 ■ダウン回避「……」 ■パワー溜め「ん・ん・ん・んんんんん……！」 ■パワーMAX発動「たあっ！」

AC PS2

OROCHI TEAM

CHRIS
クリス

けん制攻撃には恵まれていないが、その分機動力に優れているクリス。ジャンプ攻撃を中心に攻め込んでいこう。

キャラクターカラー

	Aボタン C	DM	G	Bボタン C	DM	G	Cボタン C	DM	G	Dボタン C	DM	G
近距離立ち攻撃	○	4	上	○	4	上	○	10	上	必	10	上
遠距離立ち攻撃	○	4	上	×	4	上	○·×	10×2	上·上	×	13	上
しゃがみ攻撃	○	3	上	×	3	下	○·×	11×2	上·上	×	10	下
垂直ジャンプ攻撃	×	7(5)	中	×	6(4)	中	○	13(11)	中	×	12(14)	中
斜めジャンプ攻撃	×	6(5)	中	×	5(4)	中	○	11	中	×	11(14)	中

その他	C	DM	G
地上ふっとばし	必	16	上
空中ふっとばし	○	16(14)	上
ガードキャンセル	×	7	上
避け攻撃	必	7	上

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：発生が非常に早いしゃがみCが、連続技や暴れ、対空技とさまざまな場面で活躍する。しゃがみDは姿勢が低くなるため、相手のけん制技を避けながら先端を当てるようにして使っていこう。
■空中通常技：めくり性能の高いジャンプDで相手のガードを崩していく。大ジャンプから下方向に強いふっ飛ばし攻撃を相手にガードさせるように繰り出して、接近してもいい。
■その他(特殊技)：➡+Aは弱攻撃からつなげられるため、通常技→➡+A→必殺技という連続技が狙える。スライディングの⬋+Bは先端を当てるようにしてけん制技に使おう。
■スライドタッチ：前方に踏み込んで突きを放つ。弱版のみ強攻撃から連続技になる。強版は発生は遅いが踏み込み中に姿勢が低くなるため、ユリ(裏)のしゃがみD→虎煌拳といった連係に割り込んでいける。
■ハンティングエア：宙返りしながら蹴りを繰り出す。弱版は弱攻撃、強版は強攻撃から連続でつなげられる。前者は攻撃判定発生直前、後者は攻撃判定発生直後まで足下以外が無敵になるため、対空や割り込みに役立つ。
■シューティングダンサー・スラスト：突進して肘打ちの後、弱版は下段蹴り、強版は突きを繰り出す。強攻撃からつながるので、主に➡+Aから連続技を狙おう。弱版はヒット時にダウンを奪えるが、強版よりも威力が低い。
■シューティングダンサー・ステップ：突進して肘打ち後に、中段攻撃の跳び蹴りを出す。

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「やだなぁ……強そう……」 ■登場2：社対戦時「やしろー！」 ■登場3：クリス対戦時「シェルミー！」 ■勝利1「明日も晴れるかな？」 ■勝利2「楽しかったです、はい！」 ■勝利3「ふふっ」 ■勝利4「ふふっ」 ■挑発「今夜何作ろうかな？」 【必殺技・超必殺技動作】 ■スライドタッチ「ハイッ！」 ■ハンティングエア「えいっ！」 ■グライダースタンプ「ふっ！」 ■シューティングダンサー・スラスト「うえです！」 ■シューティングダンサー・ステップ「したです！」 ■グライダースタンプ「ふっ！」 ■スクランブルダッシュ「ひゅん！」 ■ディレクションチェンジ「うしろです！」 ■ツイスタードライブ「本気出しますね」 ■チェーンスライドタッチ「遠慮なく行きます」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「ハッ！」 ■通常技：強攻撃「へ

通常投げ ステップターン
近距離で ←or→+C
G 投げ　DM 6×3

通常投げ エリアルドロップ
近距離で ←or→+D
G 投げ　DM 19

特殊技 スピニングアレイ
→+A
G 上　DM 9

特殊技 リバースアンカーキック
→+B
G 上・中(上・上)　DM 10×2(7×2)

※…( )内の数値はキャンセル版

特殊技 キャリーオフキック
↘+B
G 下　DM 13

必殺技 スライドタッチ
↓↘→+AorC
G 上　DM 13／15

必殺技 ハンティングエア
→↓↘+BorD
G 上　DM 14／15

必殺技 シューティングダンサー・スラスト
→↘↓↙←+AorC
G 上・下／上・上　DM 7・9／7・11

必殺技 シューティングダンサー・ステップ
→↘↓↙←+BorD
G 上・中　DM 7・15／7・17

必殺技 グライダースタンプ
空中で ↓↘→+BorD
G 上　DM 15

必殺技 スクランブルダッシュ
↓↘→+BorD
G ー　DM ー

必殺技 ディレクションチェンジ
→↓↘+AorC
G 投げ　DM ー

超必殺技 ツイスタードライブ
↓↙←↓↙←+BorD
G 上　DM 3×9・14／4×15

通常版　MAX版

超必殺技 チェーンスライドタッチ
↓↘→↓↘→+AorC
G 上　DM 8×5／8×8

通常版　MAX版

蹴り後に弱版は前方、強版は後方へ跳ねる。
■グライダースタンプ：空中から急降下しつつ蹴る。強版は降下時の角度が深く当てやすい。ジャンプふっ飛ばし攻撃で相手のガードキャンセルふっ飛ばし攻撃を誘い、キャンセルでこの技を出す攻撃をつぶせることも。
■スクランブルダッシュ：前方に高速移動する技で、弱版は地面を滑るように移動し、強版は低くジャンプして移動する。移動中は足下が無敵状態になっている。
■ディレクションチェンジ：背を向けてバク宙する移動投げ系の必殺技。投げが成立すると相手は無防備になるため、しゃがみCから連続技が決まる。弱版と強版の違いは移動距離と回り込んだときの距離。基本的には追撃しやすい弱版を使おう。技の出始めから跳ぶまで、打撃に対して無敵状態となる。
■ツイスタードライブ：ハンティングエアを繰り返しながら上昇していく超必殺技。攻撃判定発生後まで無敵時間があるため、対空や割り込みに活躍する。弱版と強版で初段の攻撃判定が発生する位置が違うので、弱版は地上の相手への割り込み使い、強版は対空で使おう。MAX版を対空で使用した場合、途中で相手を落とすことがあり安定性に欠ける。
■チェーンスライドタッチ：前方にスライドしながら連続して打撃を繰り出す。発生が早いため、弱版、強版ともに弱攻撃または強攻撃からつなげることが可能。弱版のみ攻撃判定の発生直前まで無敵がある。

やっ！」 ■投げ技：ステップターン「ハッ！」 ■投げ技：エリアルドロップ「へやっ！」 ■特殊技：スピニングアレイ「へやっ！」 ■特殊技：リバースアンカーキック「へやっ！」 ■特殊技：キャリーオフキッ「ハッ！」
【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「うっ！」 ■ダメージ：強攻撃「くうっ！」 ■ダメージ：必殺技「はあっ！」 ■KO「ああー光が……」 ■緊急回避「ハッ！」 ■攻撃避け「ハッ！」 ■ダウン回避「ハッ！」
■パワー溜め「はああああああ……！」 ■パワーMAX発動「はっ！」

CHARACTER ACTION

AC PS2

RYUJI YAMAZAKI

KOF'97 SPECIAL TEAM

山崎 竜二

山崎はリーチや判定に優れた技が多い。独自の連係を組み立てられるキャンセル技の蛇だましにも注目だ。

キャラクターカラー

KOF '97スペシャルチーム

山崎竜二

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：遠距離立ちAは打点が高く優秀なジャンプ防止技。しゃがみBは姿勢が低いため、打点の高いジャンプ攻撃を避けられる。近距離立ちCは発生が非常に早い。しゃがみCは横、上方向ともに強い山崎の主力技。蛇だましと併用し相手を固めよう。しゃがみDはリーチが長い下段技で、けん制に使える。

■空中通常技：ジャンプBはリーチが長いので遠距離の跳び込みに使おう。ジャンプCは発生が早く、空対空に重宝する。ジャンプDは下方向に強い跳び込み技。垂直ノーマルジャンプDは真横に蹴るため、相手の接近を阻むのに便利。空中ふっとばし攻撃は横方向に強く、被ガード硬直が長いのが利点だ。

■その他(特殊技)：避け攻撃はそれなりにリーチが長いが、硬直も長め。➡＋Aは中段判定の2段技。1段目を避けでキャンセルすれば、避け攻撃がつながるためガード崩しに使える。

■蛇使い：非常に長いリーチを誇る高速パンチ。上段は斜め上、中段は真横、下段は斜め下方向に攻撃。ボタンを押し続けると構え状態を一定時間維持する。上段はしゃがみC(空中カウンターヒット)やサドマゾ(カウンターヒット)後の追撃に使おう。中段はしゃがみBからの連続技やジャンプ防止のけん制に便利だ。なお、空中ヒット時は強制的にダウンを奪える。ただし、座高の低いキャラクターのしゃがみガード状態には当たらない。

■蛇だまし：蛇使いの構えを中断する。通常攻撃キャンセルで出しガードされた場合、弱

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「この雑魚が！」 ■登場2：オロチチーム対戦時「ヒャーヒャッヒャッヒャッ！」 ■勝利1「チッ、くだらねぇ！」 ■勝利2「百年早えんだよ！」 ■勝利3「ヒャーヒャッヒャッヒャッヒャー！」 ■勝利4「チッ！」 ■挑発「物足りねぇな」 【必殺技・超必殺技動作】 ■蛇使い　上段「いくぞ……いくぞ……いくぞ……／シャアアアア！」 ■蛇使い　中段「いくぞ……いくぞ……いくぞ……／シャアアアア！」 ■蛇使い　下段「いくぞ……いくぞ……いくぞ……／シャアアアア！」 ■蛇だまし「……」 ■サドマゾ「かかってこいよ／痛えだろうがよ！」 ■倍返し「ほれ！／返すぜ！」 ■裁きの匕首「うらああ！」 ■爆弾パチキ「消し飛びな！」 ■ヤキ入れ「けひゃひゃひゃひゃひゃ！」 ■砂かけ「けひゃひゃひゃひゃひゃ！」 ■ギロチン「しゃらくせぇー！／このア

※1…Lv1：9×2・13×9/MAX：3×2・20×18　Lv2：9×2・14×10/MAX：3×2・22×21　Lv3：9×2・4×8・4×5/MAX：3×2・4×14・4×10　Lv4：9×2・8×25/MAX：3×2・12×41

攻撃は不利、強攻撃は五分にできる。

■サドマゾ：挑発中に上半身に打撃を受けると高速のアッパーで反撃する当て身技。当て身判定が出るのが早く、反撃時のアッパーも無敵かつ発生が早いので切り返し手段として有効。カウンターヒット時はギロチンで追撃できるため、中ジャンプに合わせて使おう。

■倍返し：飛び道具に合わせると、弱版は吸収しパワーゲージに変換。強版は吸収後に高い貫通性能を持つ赤い飛び道具を撃ち返す。

■裁きの匕首：短刀を振り回す。弱版は2段目の先端をガードさせれば反撃されにくい。

■爆弾パチキ：爆発する頭突きを放つ投げ技。投げ間合いは通常投げより若干広い程度だが、ガードを崩す手段として重宝する。

■ヤキ入れ：蹴り上げからカカト落としを放つ。2段目は中段だが、相手の起き上がりに攻撃の持続部分を重ねると下段判定になる。

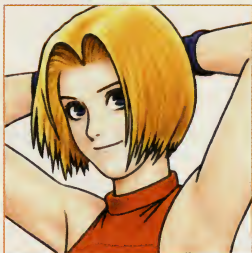
■砂かけ：砂を蹴り上げる。蛇使いでのみキャンセル可能で、のけぞりが長いのが特徴。

■ギロチン：打ち上げた相手を地面に擦り付けるように攻撃する超必殺技。発生直後まで無敵時間があり、信頼できる対空技だ。

■ドリル：相手を打ち上げた後に連続攻撃を繰り出す超必殺投げ。投げ間合いは爆弾パチキよりも広い。AやCボタンを連打すると性能が変化。Lv.4は全コマンド投げ中屈指の威力を誇る。Lv.3は相手のパワーゲージをあまり増加させないのが利点。フィニッシュ時にAやCを押すと挑発するが、特別な効果はない。

マチュアがー！」 ■ドリル「そりゃあ／うぅぅ／いっぺん死んでこい！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「ヘアッ！」 ■通常技：強攻撃「ウラッ！」 ■投げ技：シメアゲ「ウラッ！」 ■投げ技：ブン投げ「ウラァ！」 ■特殊技：ブッ刺し「ウラァ！」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「うぅ！」 ■ダメージ：強攻撃「うお！」 ■ダメージ：必殺技「アァ！」 ■KO「ヒャーーーーーッ」 ■緊急回避「ヘアッ！」 ■攻撃避け「ヘアッ！」 ■ダウン回避「ヘアッ！」 ■パワー溜め「ああああぁぁぁぁぁ」 ■パワーMAX発動「ヘアッ！」

AC PS2

KOF'97 SPECIAL TEAM

BLUE MARY
ブルー・マリー

マリーはけん制に優れた通常技が多い。必殺技には突進技、無敵技、コマンド投げと強力な武器がそろっている。

キャラクターカラー

	Aボタン C	Aボタン DM	Aボタン G	Bボタン C	Bボタン DM	Bボタン G	Cボタン C	Cボタン DM	Cボタン G	Dボタン C	Dボタン DM	Dボタン G
近距離立ち攻撃	○	4	上	○	4	上	○·○	8×2	上	×·○	9×2	上
遠距離立ち攻撃	×	4	上	×	4	上	×	11×2	上	×	16	上
しゃがみ攻撃	○	4	上	×	4	下	○	12	上	×	15	下
垂直ジャンプ攻撃	×	6(4)	中	×	7(5)	中	×	15(11)	中	×	13(14)	中
斜めジャンプ攻撃	×	5(4)	中	×	6(5)	中	×	11	中	×	11(14)	中

その他	C	DM	G
地上ふっとばし	必	16	上
空中ふっとばし	×	16(14)	上
ガードキャンセル	×	7	上
避け攻撃	必	6	上

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：遠距離立ちBは発生、リーチともに優れたけん制技。しゃがみBは低姿勢でリーチが長い上に連打キャンセル可能と使いやすい。近距離立ちCは発生が早い2段技でスキが小さい。しゃがみDは低姿勢を活かして打点の高い飛び道具を避けられる。

■空中通常技：ジャンプBは生半可な通常技による対空をつぶせるほど下方向に判定が強い。ジャンプCは先端の攻撃判定が強いため中ジャンプからの跳び込みに使う。垂直ノーマルジャンプC、Dは発生が早く空対空での迎撃に優秀。ジャンプDは斜め下方向に強く、めくり判定もある跳び込みの主力。空中ふっとばし攻撃は真横に強く、固め兼空対空の迎撃技として中ジャンプから出していこう。

■その他(特殊技)：C投げは相手を後方に投げるため位置が入れ替わってしまうが、ダウン回避不能かつマリーが大幅に有利になる。ガードキャンセル攻撃は前進するため、跳び込みに対する切り返しには空振りやすい点に注意。避け攻撃はリーチが長く使いやすい。➡+Aは前進しながら両手をたたきつける中段攻撃。キャンセル版はキャンセル可能になるため連続技に使おう。⬆+Bは足を真上に上げて攻撃する対空専用の技。横方向のリーチは短い。

■スピンフォール：跳び上がりカカト落としを繰り出す。ガード時は反撃を受けやすい。

■M.スパイダー：跳び上がりつつ地上の相手を投げる移動投げの一種。スピンフォールと見た目が似ており、奇襲に使っていこう。

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「Here we go！」 ■登場2「Are you ready？」 ■登場3：テリー対戦時「ハイ！　ハンサムボーイ！」 ■勝利1「FUU……I did！」 ■勝利2「バキューン！」 ■勝利3「Come on！　Anton！」 ■勝利4「I did！」 ■挑発「Come on！」 【必殺技・超必殺技動作】 ■スピンフォール「スピンフォール！」 ■M.スパイダー「スパイダー！」 ■ストレート・スライサー「ハーイ！」 ■クラブ・クラッチ「クラッチ！」 ■バーチカル・アロー「バーチカルアロー！」 ■M.スナッチャー「スナッチ！」 ■バックドロップ・リアル「Good night！」 ■M.リバースフェイスロック「フンッ！／ハーイ！」 ■M.ヘッドバスター「フンッ！／ハーイ！」 ■M.タイフーン「マリーズタイフーン！」 ■M.スプラッシュローズ「ハーイ！　ハーイ！　ハーイ！　ハーイ！　フィニッ

■ストレートスライサー～クラブクラッチ：スライディングで足元を強襲する下段攻撃。移動中は姿勢が低く、一部の飛び道具を避けつつ攻撃できる。先端を当てれば反撃されにくいので、中距離からの奇襲に使っていこう。

■バーチカルアロー～M.スナッチャー：足を高く上げ、斜め上に上昇する蹴り。強版は無敵があり、対空や割り込みに使える。

■M.リバースフェイスロック：必殺技、ジャンプ攻撃、空中判定の特殊技に有効な当て身投げ。ヒット時、相手は背を向けてダウン。

■M.ヘッドバスター：相手をつかんで後方に放り投げる当て身投げ。膝から上を攻撃する地上の通常技を取ることができる。浮いた相手にM.スプラッシュローズなどで追撃可能。

■バックドロップ・リアル：相手を地面にたたきつける投げ技。崩しや連続技に重宝する。

■M.タイフーン：足で相手の顔を挟み地面にたたきつける投げ技。発生と同時に成立するため、空ジャンプから出すと決まりやすい。

■M.ダイナマイトスウィング：跳び膝蹴りから地面にたたきつけ、首を絞めながら回転して放り投げる。弱版は低く、強版は高く跳び上がる。通常版、MAX版ともに発生まで無敵時間があるので対空や割り込みに使おう。

■M.スプラッシュローズ：突進攻撃を繰り返し、回転攻撃でフィニッシュする乱舞系超必殺技。通常版、MAX版ともに対打撃無敵だが、MAX版は発生が遅くなるのが難点。ヒット時は大幅に有利なので連続技に用いよう。

シュ！」 ■M.ダイナマイトスウィング「ハーイ！／マリーズ！／ダイナマイトスイーング！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「フンッ！」 ■通常技：強攻撃「ヘイッ！」 ■ビクトル投げ「フンッ！」 ■ヘッドスロー「フンッ！」 ■特殊技：ハンマーアーチ「フンッ！」 ■特殊技：クライミングアロー「フンッ！」 ■特殊技：ダブルローリング「フンッ！」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「ハッ！」 ■ダメージ：強攻撃「チッ！」 ■ダメージ：必殺技「アッ！」 ■KO「I shall return！」 ■緊急回避「フンッ！」 ■攻撃避け「フンッ！」 ■ダウン回避「フンッ！」 ■パワー溜め「Hoooooh」 ■パワーMAX発動「フンッ！」

AC PS2

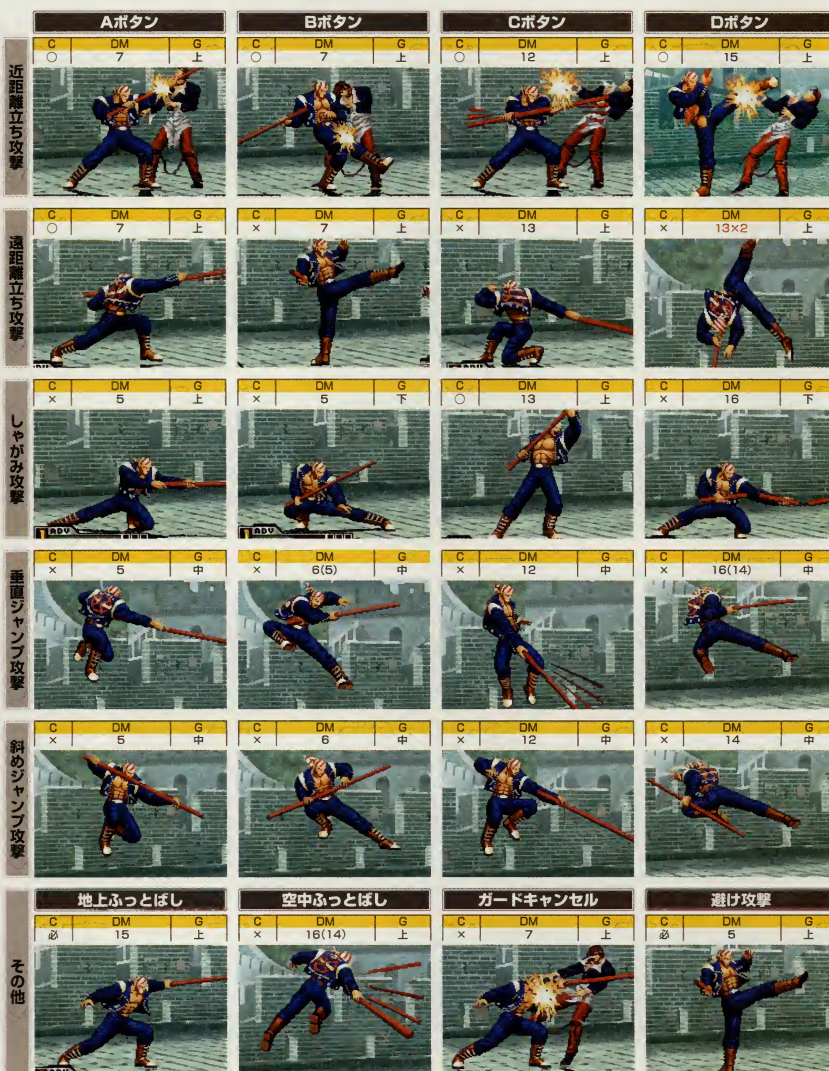
KOF'97 SPECIAL TEAM

BILLY KANE
ビリー・カーン

三節棍を駆使して闘うビリーはリーチに優れた技が多い。やられ判定の大きさに注意して慎重に立ち回ろう。

キャラクターカラー

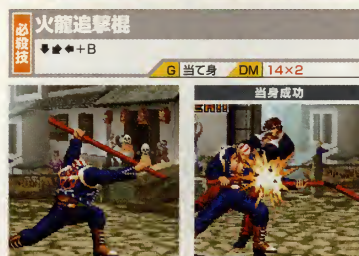
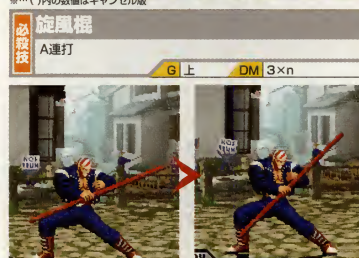
	Aボタン C	DM	G	Bボタン C	DM	G	Cボタン C	DM	G	Dボタン C	DM	G
近距離立ち攻撃	○	7	上	○	7	上	○	12	上	○	15	上
遠距離立ち攻撃	○	7	上	×	7	上	×	13	上	×	13×2	上
しゃがみ攻撃	×	5	上	×	5	下	○	13	上	×	16	下
垂直ジャンプ攻撃	×	5	中	×	6(5)	中	×	12	中	×	16(14)	中
斜めジャンプ攻撃	×	5	中	×	6	中	×	12	中	×	14	中

その他	C	DM	G
地上ふっとばし	必	15	上
空中ふっとばし	×	16(14)	上
ガードキャンセル	×	7	上
避け攻撃	必	5	上

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：遠距離立ちAは発生が多少遅いがキャンセル可能。しゃがみCが届かない間合いから繰り出していこう。しゃがみAは画面半分以上のリーチを誇る。ただし、やられ判定が突出してしまうため注意しよう。遠距離立ちCは相手のジャンプ防止に役立つ。しゃがみCは前方から斜め上までをカバーする技。発生もビリーの技の中では早いほうなので、接近戦の主力として使える。しゃがみDはリーチのある下段攻撃。少し離れた間合いからのけん制に使っていきたい。

■空中通常技：垂直ノーマルジャンプAは発生、リーチともに優秀。空対空の迎撃に使おう。ジャンプCは長いリーチを誇る。遠距離からの跳び込みに使うだけでなく、バックジャンプで逃げつつ空対空技として使ってもいい。垂直ノーマルジャンプCは下方向に判定が強く、昇りで出せば中段技として使えるが、着地際に反撃は受けるためトドメ以外では危険。ジャンプDはめくり判定があるので、近距離での跳び込みに便利。垂直ノーマルジャンプDは先端の攻撃判定が強いのが特徴だ。

■その他(特殊技)：C投げは投げ外し不能だが、相手にレバーとボタンを連打されると攻撃回数が減ってしまう。ビリー側も連打して応戦しよう。避け攻撃はリーチの長い技。低い姿勢の相手にも当たりやすい。➡＋Aはジャンプ防止を兼ねた地上けん制技。2段目さえガードさせれば五分の状況なので、固めにも重宝する。➡＋Bはリーチの長い中段攻撃だ。

VOICE DATA
【演出動作】 ■登場1「ヘイヘイヘイ！」 ■登場2：庵対戦時「I wish I could tear him apart！」 ■登場3：ギース対戦時「よろしくお願いします！」 ■勝利1「フン！」 ■勝利2「Whose turn is it？」 ■勝利3「ヘイヘイヘイ！」 ■勝利4：ギース対戦時「ありがとうございました！」 ■挑発「ヘイヘイヘイ！」 【必殺技・超必殺技動作】 ■三節棍中段打ち「アーオ！」 ■火炎三節棍中段打ち「ファイヤー！」 ■旋風棍「イヤーー！」 ■集点連破棍「イヤーー！」 ■強襲飛翔棍「ハッ！／Kill you！」 ■火龍追撃棍「ヒーッヒッヒッヒッヒッ！」 ■旋円殺棍「ヒーッ！」 ■水龍追撃棍「ヒーッヒッヒッヒッヒッ！」 ■超火炎旋風棍「ルゥゥゥゥゥア！　ファイアー！」 ■大旋風「Go to hell！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「ハッ！」 ■通常技：強攻撃「ヘ

■三節棍中段打ち～火炎三節棍中段打ち：鎖でつないだ棒を伸ばして攻撃する。ビリーの技の中で最長のリーチを誇る。スキが大きく、ガードキャンセル前転から反撃を受けるため、たまに使う程度にとどめておこう。

■旋風棍：棒を回転させる。リーチが短いのが欠点だが、画面端なら最大で14ヒットする。

■焦点連破棍：真横に棒を連打する。密着状態からガードさせれば5ヒットまでヒットさせられる。間合いを離したいときに使おう。

■強襲飛翔棍：棒を利用して高く跳び上がり、上空から強襲する技。強攻撃からつなげられ、中央はジャンプC、画面端なら超火炎旋風棍で追撃できる。強版は出始めに若干対打撃無敵時間があるため、リバーサル技にも使える。

■火龍追撃棍：ジャンプ攻撃と必殺技に有効な当て身技。上半身に当て身判定が存在する。中ジャンプに対しての対空技として使おう。

■水龍追撃棍：地上通常技専用の当て身技。前面に当て身判定がある。全体硬直は短めだ。

■旋円殺棍：上昇しつつ棒を回転させて攻撃する。発生直前まで無敵時間があり、強版のみ発生後まで上半身無敵。対空技に最適。

■超火炎旋風棍：炎の輪を回転させ攻撃する超必殺技。出始めに一瞬だけ対打撃無敵が存在する。基本的に強襲飛翔棍の追撃に使う。

■大旋風：大量の三節棍を振り回し攻撃する超必殺技。出始めに若干の無敵時間が存在し、途中から下段無敵状態に移行。空中ヒット時は2段目以降が連続ヒットしない点に要注意。

アッ！」 ■地獄落とし「ヒーッヒッヒッヒッヒッ！」 ■投げ技：一本釣り投げ「ヘアッ！」 ■特殊技：大回転蹴り「ハッ！」 ■特殊技：棒高跳び蹴り「ハッ！」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「グアッ！」 ■ダメージ：強攻撃「ウアッ！」 ■ダメージ：必殺技「ギャッ！」 ■KO「うぎゃぁぁぁぁ」 ■緊急回避「ハッ！」 ■攻撃避け「ハッ！」 ■ダウン回避「ハッ！」 ■パワー溜め「イヤーーーーッ」 ■パワーMAX発動「ハッ！」

AC PS2

IORI YAGAMI

YAGAMI TEAM

八神 庵

庵は低く鋭いジャンプからの攻撃が強み。コマンド投げや突進技など、攻撃面で優れた性能を誇っている。

キャラクターカラー

	Aボタン C	DM	G	Bボタン C	DM	G	Cボタン C	DM	G	Dボタン C	DM	G
近距離立ち攻撃	○	6	上	○	6	下	○	12	上	×	14	上
遠距離立ち攻撃	×	7	上	×	6	上	必	13	上	×	14	上
しゃがみ攻撃	○	6	上	×	5	下	○	13	上	×	16	下
垂直ジャンプ攻撃	×	8(8)	中	×	7	中	×	11	中	×	11(14)	中
斜めジャンプ攻撃	×	8	中	×	7	中	×	11	中	×	11(14)	中

その他	C	DM	G
地上ふっとばし	○	16	上
空中ふっとばし	×	16(14)	上
ガードキャンセル	×	7	上
避け攻撃	必	8	上

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：発生の早い近距離立ちCは連続技で活躍するほか、上方向まで攻撃判定があるため、コマンド投げの屑風をジャンプでかわそうとした相手に有効。しゃがみAはリーチが長く、しゃがみBからつないで下段始動の連続技を決めるのに役立つ。

■空中通常技：空中通常技は、空対空に強いジャンプB、Dと、下方向に強く相手のしゃがみ対空をつぶせるジャンプCを使い分けよう。

■その他(特殊技)：➡＋A・Aは1段目を必殺技でキャンセルした連続技が使いやすい。➡＋Bは中段技だが、発生が遅くヒットさせても反撃を受けることがある。空中で⬅＋Bは相手を跳び越してめくり攻撃で使っていく。バックステップの直後に出すと大きく下がるため、相手と間合いを離すのに利用できる。

■百式・鬼焼き：炎をまといながら上昇する技で、弱版は発生直前、強版は発生直後まで全身無敵状態になる。対空や割り込みに強版が活躍するが、弱版はガードされてもスキが少ないため、強気に出していきやすい。

■弐百拾弐式・琴月 陰：突進後、肘打ち→たたきつけのコンビネーションを繰り出す。強攻撃から連続技になるが、葵花より威力が低い。なお、突進中は足下が無敵状態なので地面スレスレの攻撃を避けることができる。

■百弐拾七式・葵花：前進しながら左右でアッパーを繰り出し相手を浮かせた後、庵自身も跳躍して両手でたたきつける。弱版は弱攻撃から、強版は強攻撃から連続技につなげられ、

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「すぐ楽にしてやる……」 ■登場2：京対戦時「なら燃え尽きろ、潔くな……」 ■勝利1「ククク、ハッハッハッ、ハァーッハッハッハッハ！」 ■勝利2「そのまま死ね！」 ■勝利3「月を見るたび思い出せ！」 ■挑発「オレが怖いのか？」 【必殺技・超必殺技動作】 ■百式・鬼焼き「おおお！」 ■百弐拾七式・葵花「ホッ、フッ、ハアッ！」 ■百八式・闇払い「どうしたあ！」 ■屑風「はあっ！」 ■弐百拾弐式・琴月 陰「ごおおぁぁ！／死ね！」 ■参百拾壱式・爪櫛「チィッ！」 ■禁千弐百拾壱式・八稚女「遊びは終わりだ！／泣け、叫べ、そして、死ね！」 ■禁千弐百拾壱式・八稚女：MAX版「おおおぉ！　はぁあ……／おおおぉ！」 ■裏百八式・八酒杯「楽には死ねんぞ！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「ハッ！」 ■通常技：強攻撃「ヘアッ！」

分類	技名	コマンド	G	DM
通常投げ	逆剥ぎ	近距離で←or→+C	投げ	20
通常投げ	逆逆剥ぎ	近距離で←or→+D	投げ	20
特殊技	外式・夢弾	→+A·A	上	7×2
特殊技	外式・轟斧 陰"死神"	→+B	上·中·中(上·上·上)	9×3(6×3)
特殊技	外式・百合折り	空中で←+B	上	8
必殺技	百式・鬼焼き	→↓↘+AorC	上	12／12×3
必殺技	弐百拾弐式・琴月 陰	→↘↓↙←+BorD	上	6·15／7·17
必殺技	百弐拾七式・葵花	↓↙←+AorC(3回連続入力)	上·上·中	5·7·14
必殺技	屑風	近距離で→↘↓↙←→+AorC	―	―
必殺技	百八式・闇払い	↓↘→+AorC	上	14
必殺技	参百拾壱式・爪櫛	→↓↘+BorD	上	7
超必殺技	裏百八式・八酒杯	↓↙←↙↓↘→+AorC(タメ可)	上	14／3×10
超必殺技	禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+AorC	上	4×7·16／7×8

通常版　MAX版

※…弱版は葵花、強版は爪櫛以外のすべての必殺技でキャンセル可能

通常版　MAX版

後者のほうが長距離を移動する。追加入力の受け付け時間が長いので、ガード時は追加入力のタイミングを変えて反撃を防ごう。

■屑風：つかんだ相手を後方に投げ飛ばして無防備状態にするコマンド投げ。投げ自体にダメージはないが、遠距離立ちCなどで追撃して連続技につなげられる。投げ判定が出るまでにわずかに時間を要するが、出始めに一瞬だけ無敵時間が存在する点にも注目。

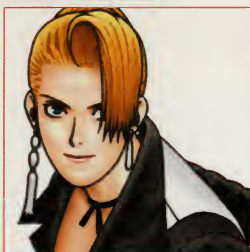
■百八式・闇払い：地を這う炎を放つ技で、弱版は弾のスピードが遅く、強版は速い。

■参百拾壱式・爪櫛：軽く跳躍しながら前方に進み、その勢いで手を振り下ろして攻撃する。弱版よりも強版の移動距離が長い。出始めに無敵時間があるため、飛び道具を避けながら攻撃するのに向いている。この技が相手に触れた場合は、弱版からは葵花、強版からはすべての必殺技を出すことが可能だ。

■裏百八式・八酒杯：闇払いを放ち、一定距離を進むと火柱に変わる超必殺技で、ヒットすると相手を一定時間無防備状態にするため追撃が可能。MAX版は庵の目の前から画面端まで、順に火柱を発生させていく。

■禁千弐百拾壱式・八稚女：両手を構えた後に突進して、ヒットすると相手をロックして乱舞攻撃を繰り出す超必殺技。突進中は姿勢が低く、空中を進む飛び道具などを避けることができる。出始めに無敵時間があり、下半身は攻撃判定発生直前に無敵が途切れるが、上半身は攻撃判定発生直後まで続く。

■投げ技：逆剥ぎ「邪魔だ！」 ■投げ技：逆逆剥ぎ「邪魔だ！」 ■特殊技：外式・夢弾「ハッ！」 ■特殊技：外式・轟斧 陰"死神"「ヘアッ！」 ■特殊技：外式・百合折り「ハッ！」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「クッ！」 ■ダメージ：強攻撃「グッ！」 ■ダメージ：必殺技「ぐわあぁ！」 ■KO「このままでは終わらんぞ～」 ■緊急回避「無駄だ！」 ■攻撃避け「無駄だ！」 ■ダウン回避「馬鹿め！」 ■パワー溜め「ウオォォォォ！」 ■パワーMAX発動「ハアッ！」

AC PS2

MATURE
YAGAMI TEAM
マチュア

マチュアはエボニーティアーズを盾にして攻め込み、弱攻撃を使って相手に小刻みにダメージを与えていこう。

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：しゃがみBは連続技の起点として、ここからリーチの長いしゃがみAにつなげるといい。遠距離立ちAは発生が早くスキが小さいため、適度に攻撃をばらまいて相手の行動をつぶしていこう。

■空中通常技：攻め込むときは2段技のジャンプBをメインに使い、守備的に立ち回るときは空対空性能の高いジャンプCを使おう。

■その他(特殊技)：避け攻撃はリーチが長く扱いやすい。➡+Bはリーチこそ長いものの、発生が遅いため扱いにくいのが難点。

■デスロウ：相手を切り裂く技で、やや前進しながら攻撃する。連続技に組み込む場合、弱攻撃から強版をつなげていこう。

■メタルマサカー：一定距離を突進するか、相手に触れた時点で切り裂き攻撃する。強版のほうが移動距離が長く、威力は若干高い。弱強問わず強攻撃からつなげられるので、連続技に組み込むときは強版を使っていこう。

■デスペアー：弧を描きながら跳びかかる技で、弱版は短い距離を低く跳んで、強版は長距離を高く跳び上がって進む。弱版の先端を当てるように繰り出せば、相手にガードされても反撃される心配がない。

■ディーサイド：腕を伸ばして攻撃する。ヒットすると弱版は相手を真上に打ち上げ、強版は後方に大きく投げ飛ばす。弱版を当てた場合のみ浮いた相手に追撃が可能だが、この技は相手を地面に落とした時点でダメージが加算される点に注意。ヘブンズゲイト以外で追

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「さあ、いらっしゃい」 ■登場2：ルガール対戦時「んふふ／とりこにしてあげますわ」 ■勝利1「気持ちいいでしょ？」 ■勝利2「楽しかったわ、あ･り･が･と！」 ■勝利3「それでは失礼」 ■勝利4「ケダモノの臭いがするよ」 ■挑発「はやくぅ」 【必殺技・超必殺技動作】 ■デスロウ「ほら、ほら、ほら！」 ■メタルマサカー「殺してあげる！」 ■デスペアー「そこっ！」 ■ディーサイド「ホラ！」 ■サクラリッジ「アハハハ……」 ■エボニーティアーズ「ハァッ！」 ■ノクターナル ライツ「止まらないわ！」 ■ヘブンズゲイト「オ～ホッホッホ！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「エイッ！」 ■通常技：強攻撃「トウッ！」 ■投げ技：デスブロウ「邪魔ねっ！」 ■投げ技：バックラッシュ「目障りよ！」 ■特殊技：クリマトリー「エイッ！」

分類	技名	コマンド	G	DM
通常投げ	デスブロウ	近距離で←or→+C	投げ	19
通常投げ	バックラッシュ	近距離で←or→+D	投げ	18
特殊技	クリマトリー	→+B	上	7×2
必殺技	デスロウ	↓↙←+AorC(3回連続入力)	上	5×3·5×3·1×3／6×3·6×3·1×3
必殺技	メタルマサカー	↓↙←+BorD	上	9×3／10×3
必殺技	デスペアー	↓↘→+AorC	上	16／18
必殺技	ディーサイド	←↙↓↘→+BorD	上	20
必殺技	サクラリッジ	→↓↘+AorC	上	9×5／9×6
必殺技	エボニーティアーズ	↓↘→↘↓↙←+AorC	上	13
超必殺技	ヘブンズゲイト	↓↙←↙↓↘→+BorD	上	44／66
超必殺技	ノクターナル ライツ	↓↘→↓↘→+AorC	上	6×4·20／6×7·10×3

通常版　MAX版

撃すると結局、ダメージを下げてしまうことになる。なお、強版は踏み込みながら腕を伸ばす分、弱版よりもリーチが長い。

■サクラリッジ：回転しながら前方に跳んでいく技で、強版のほうが高く遠くへ跳ぶ。弱攻撃からの連続技として使えるが、デスロウよりも威力が低いため利用価値は低い。

■エボニーティアーズ：両腕を大きく振り下ろして巨大な衝撃波を放つ。弱版よりも強版のほうが弾速が速い。発生は遅いものの発射後にすぐに動けるため、この技を盾に攻め込むといい。攻撃判定が大きく、相手に小中ジャンプで跳び越される恐れもない。

■ヘブンズゲイト：突進し、ヒットすると相手を画面端まで運んでたたきつける超必殺技。強攻撃からの連続技に使えるほか、攻撃判定発生直前までの無敵時間を活用して割り込みにも使っていける。MAX版は攻撃判定発生直後も無敵時間があるため、割り込み手段としての使い勝手が一層高い。

■ノクターナル ライツ：前方に進みながら連続で切り裂く超必殺技。ヒット時のみ最後にエボニーティアーズを放つ。弱攻撃からの連続技に組み込むのがメインで、しゃがみBをヒットさせた後に↓↘→↓↘→+A(A押しっぱなし)を入力すると、しゃがみB→遠距離立ちA→ノクターナル ライツまでが自動的に出てくれる。この入力方法なら遠距離立ちAが空振りした状況でも空キャンセルでこの技がつながるため、非常に便利だ。

【ダメージ·特殊動作】■ダメージ：弱攻撃「あっ！」■ダメージ：強攻撃「ああっ！」■ダメージ：必殺技「あぁっ！」■KO「はあぁぁぁぁぁ！」■緊急回避「ンフッ！」■攻撃避け「ンフッ！」■ダウン回避「ンフッ！」■パワー溜め「はああああああ……」■パワーMAX発動「エイッ！」

AC PS2

VICE
YAGAMI TEAM
バイス

バイスはコマンド投げを駆使した起き上がり攻めのループが強力。流れに乗ると相手の体力を一気に奪える。

キャラクターカラー

	Aボタン C	DM	G	Bボタン C	DM	G	Cボタン C	DM	G	Dボタン C	DM	G
近距離立ち攻撃	○	6	上	○	6	上	○	12	上	×・○	11×2	上・上
遠距離立ち攻撃	○	6	上	○・×	6×2	上・上	×	16	上	×	16	上
しゃがみ攻撃	○	6	上	○	6	下	○	13	上	○	18	下
垂直ジャンプ攻撃	○	8(7)	中	×	8(7)	中	○	16(13)	中	×	16(14)	中
斜めジャンプ攻撃	○	7	中	×	8(7)	中	○	14(13)	中	×	13(14)	中

その他	C	DM	G
地上ふっとばし	必	17	上
空中ふっとばし	×	16(14)	上
ガードキャンセル	×	7	上
避け攻撃	必	8	上

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：2段技の近距離立ちDは、ヒット確認して連続技につなげられるので便利。けん制技には遠距離立ちBとCが有効。しゃがみCは対空技として使えるが、下方向に判定が強いジャンプ攻撃にはつぶされることも。

■空中通常技：下方向に判定が強いジャンプBを跳び込みに使い、空対空の迎撃にはジャンプふっ飛ばし攻撃を使おう。ただし、ジャンプふっ飛ばし攻撃は地上技で容易に迎撃されてしまうため、相手がジャンプすることを読んだときのみ狙っていくようにしたい。

■その他(特殊技)：避け攻撃はリーチが長く、キャンセルしてディーサイドを出せるため使い勝手が良い。中段攻撃の➡＋Aは相手に見切られにくいため、ガードを崩すのに使える。

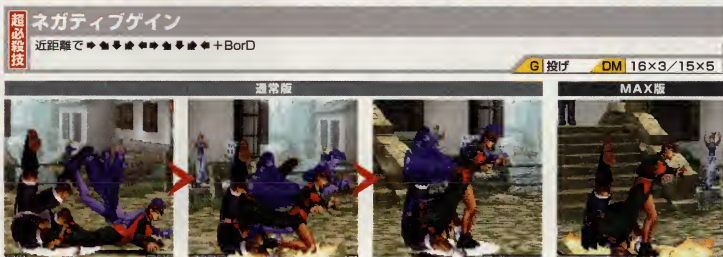
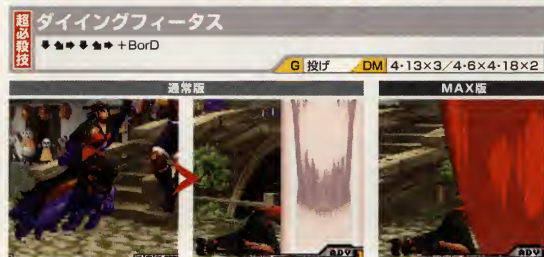
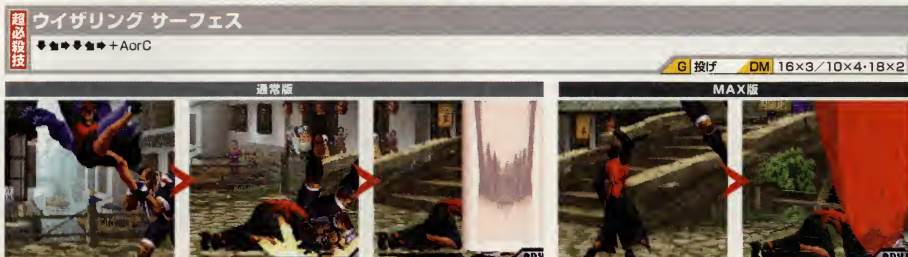
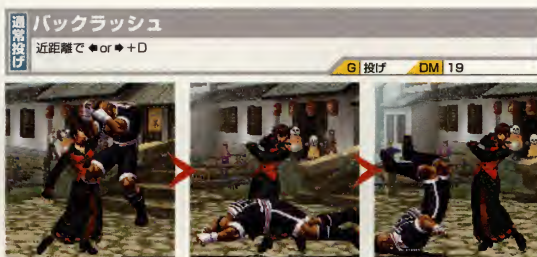
■アウトレイジ：無数の蹴りを繰り出す。弱版はその場で技を繰り出し、強版は軽くステップしてから攻撃する。最後の蹴りを当てない限り間合いが離れないため、ガードさせれば多くの体力を削ることが可能。なお、ABCDを同時押しすることで緊急停止できる。

■レイヴナス：アウトレイジの空中版。空中ヒット時には追撃が狙える。

■ゴアフェスト：相手を片腕でつかんで地面に擦り付けながら突進後、上空に放り投げる。コマンド入力と同時に投げ判定が発生する。

■ディーサイド：腕を伸ばして相手につかみかかり、ヒット時は相手を後方へと放り投げる。弱版のみ強攻撃からつながり、強版は弱版よりもリーチが長くなっている。

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「うーん……おもしろい、やろうか！」 ■登場2：柴舟対戦時「あんた見てると／ハラ立ってくるんだよっ」 ■勝利1「満月の夜にまた会おうか」 ■勝利2「ウッ　なんか吐きそうだよ！」 ■勝利3「んふふ……はぁ」 ■勝利4「早く殺してよーーー！」 ■挑発「ハンッ！　愚図が！」 【必殺技・超必殺技動作】 ■アウトレイジ「そこだっ！」 ■レイブナス「ほぉぅら！」 ■ゴアフェスト「楽しいねぇ！」 ■ディーサイド「落ちろ！」 ■ブラックンド「フンッ！」 ■メイヘム「でやっ！」 ■ミサンスロウプ「くたばれ！」 ■各種コマンド投げミス時「フンッ！」 ■ネガティブゲイン「痛いよぉ！」 ■ウイザリング サーフェス「怒らせんじゃないよ！」 ■ウイザリング サーフェス：MAX版「怒らせんじゃないよ！／くたばれ！」 ■ダイイング・フィータス「怒らせんじゃ

■ブラックンド：相手を地面にたたきつけた後、上空へ放る投げ技。コマンド入力から投げが発生するまでに時間がかかるが、その間は相手の打撃と投げに対して無敵状態になる。

■メイヘム：一瞬姿勢を低くした後にショルダータックルで突進する。弱版は弱攻撃、強版は強攻撃からつなげられ、強版は弱版よりもかなり長い距離を突進する。攻撃判定は高い位置にも発生するため、下方向に強い相手のジャンプ攻撃を迎撃するのにも使える。

■ミサンスロウブ：跳び上がって空中の相手をつかみ、そのまま地面にたたきつける。ブラックンド、メイヘムから派生できる。

■ウイザリング サーフェス：相手に跳びかかる投げ技で、弱版は近距離で高く跳び上がり、強版は低く長距離を移動する。出始めから跳躍の下降際まで長時間無敵状態になるため、相手の飛び道具に合わせて使うのに適している。MAX版は強版と同じ軌道で跳び、威力が上昇。無敵時間に違いはない。

■ダイイング・フィータス：跳び上がって空中の相手につかみかかり、技が成立すると相手を何度も地面にたたきつける投げ技。一見すると対空技として活躍しそうだが、無敵時間がないため、簡単に相手のジャンプ攻撃に負けてしまう点に注意。MAX版は威力が上がるものの、無敵時間がない点は同じ。

■ネガティブゲイン：両足で頭を挟み、繰り返し地面にたたきつける投げ技で、コマンド入力と同時に投げ判定が発生する。

ないよ！」 ■ダイイング・フィータス：MAX版「怒らせんじゃないよ！／くたばれ！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「フンッ！」 ■通常技：強攻撃「ハァッ！」 ■投げ技：デスブロウ「フンッ！」 ■投げ技：バックラッシュ「どきな！」 ■特殊技：モンストロシティー「ハァッ！」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「クッ！」 ■ダメージ：強攻撃「うっ！」 ■ダメージ：必殺技「うぅっ！」 ■KO「バカなぁぁぁぁぁ！」 ■緊急回避「遅い！」 ■攻撃避け「遅い！」 ■ダウン回避「あまい！」 ■パワー溜め「ほおぉぉぉぉぉ」 ■パワーMAX発動「フンッ！」

AC PS2

HEAVY·D!

AMERICAN SPORTS TEAM

ヘビィ·D！

ヘビィ·D！はボクサーらしく、拳を使った技のみで闘っていく。クセのある技の性能を理解して立ち回ろう。

キャラクターカラー

※…( )内の数値は小·中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：しゃがみBとしゃがみCは攻撃発生が早く、割り込みに使える。遠距離立ちCはジャンプ防止を兼ねたけん制技だ。

■空中通常技：ジャンプBはヘビィ·D！の背中側を攻撃する技。相手を跳び越えつつ出すとめくりを狙える。ジャンプCは2ヒットするので、打点が高くても地上技につなぎやすい。

■その他(特殊技)：リバースストマックバスターは近距離でダウンを奪えるため、起き上がり攻めを仕掛けやすい。ロッククラッシュは単発で使うと中段技になり、キャンセル版は弱攻撃からつなげられる。連続技に使おう。

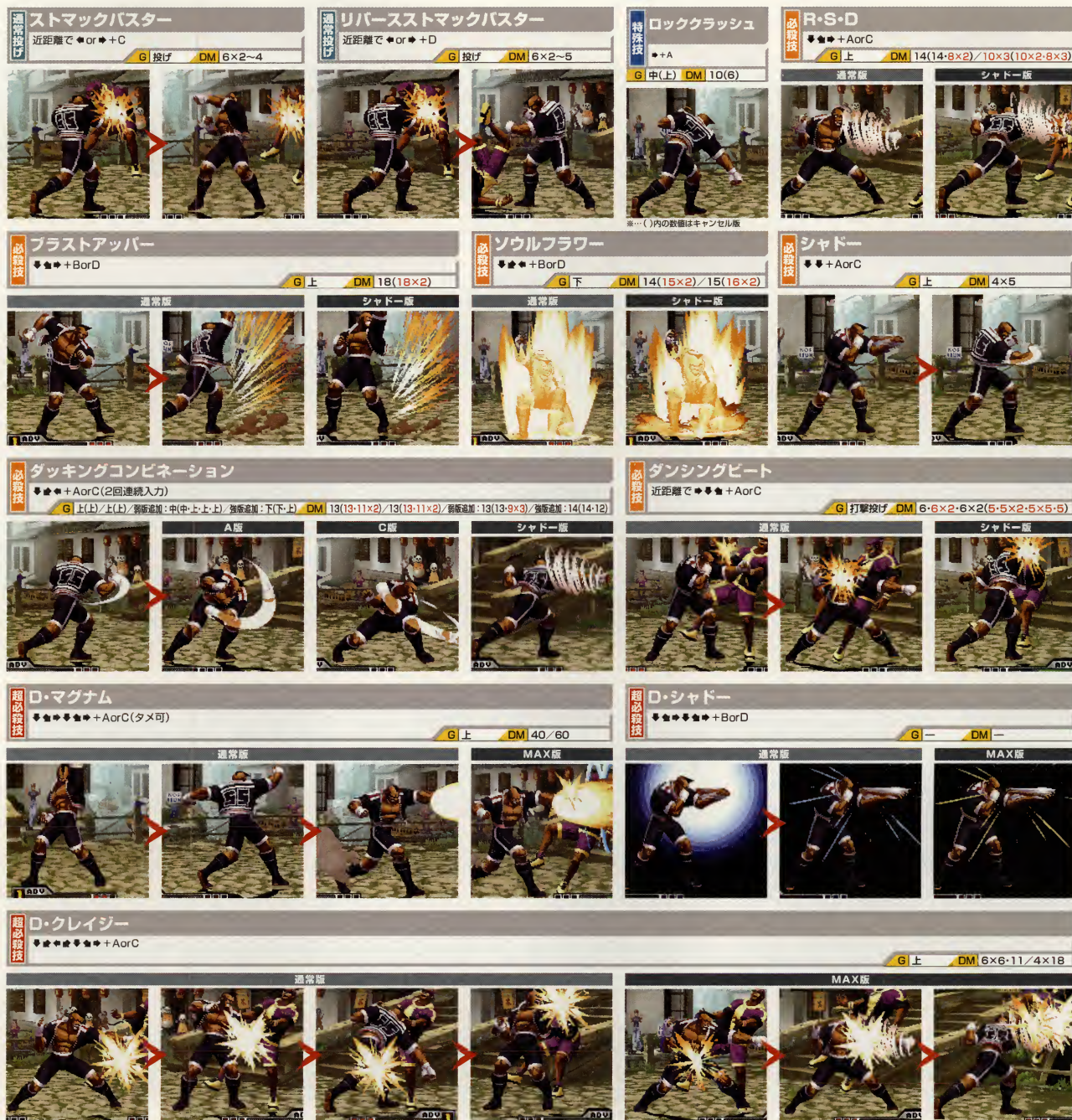
■R·S·D：前方に踏み込みながらストレートを放つ。弱版は1ヒット、強版は3ヒットし、どちらもダメージは似たようなものでダウンを奪える。強攻撃から連続技に組み込めるため、キャンセル版➡＋Aから繰り出していこう。強化版は左右交互にストレートを放つ動作に変化し、通常版よりダメージが高い。

■ブラストアッパー：アッパーを繰り出すと同時に衝撃波を出す。攻撃判定が大きく相手のジャンプを防止できるが、空振りすると反撃を受ける恐れがある。強化版は連続して2発衝撃波を繰り出す動作に変化する。

■ソウルフラワー：地面に拳をたたきつけて衝撃波を発生させる。無敵時間が長く割り込みに使えるが、発生自体が遅いためガードされる危険性がある。強化版はヒット時に吹き飛んだ相手に追撃を加えられる。

■シャドー：ヘビィ·D！の持つ必殺技を1回

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「待ちかねたぜ！」 ■登場2：ブライアン、ラッキー対戦時「勝たせてもらうぜ！」 ■勝利1「器を知れ！」 ■勝利2「あんたの拳は軽いんだよ」 ■勝利3「これが勝者の拳ってやつだ！」 ■勝利4「やれやれ……つまんねえぜ！」 ■挑発「打ってこいよ！」 【必殺技·超必殺技動作】 ■ダッキングコンビネーション「シイッ！」 ■ダンシングビート「甘いな！」 ■ソウルフラワー「ウリャ！」 ■シャドー「ついてこれるか？」 ■R·S·D「シイッ／逃がすかよ！」 ■ブラストアッパー「ブラストアッパー！」 ■D·クレイジー「もう飽きたぜ！ ウリャー！」 ■D·マグナム「釣りはいらねぇ とっときな！」 ■D·シャドー「ついてこれるか？」 【通常技·投げ技·特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「シュッ！」 ■通常技：強攻撃「フンッ！」 ■投げ技：ストマックバス

注)R・S・D、ブラストアッパー、ソウルフラワー、ダッキングコンビネーション、ダンシングビートのデータ欄にある( )内の数値は、「シャドー中」に出したときのデータ

だけ強化する特殊な必殺技。なお、シャドーの効果によりシャドー自体も強化され、リーチこそ短いものの攻撃判定が付加される。

■ダッキングコンビネーション：無敵状態で前進してから攻撃を繰り出す必殺技で、1段目から弱追加で中段技に、強追加で下段技に派生できる。いずれの追加技もガードされると反撃を受けてしまう点に注意。強化版は自動的に上段判定の2段目に派生する。

■ダンシングビート：コンビネーションで攻撃する打撃投げ。強化版は技後に相手を浮かせる動作に変化し、さらに追撃を加えることが可能。空振り動作がないため、相手のガードを崩す手段として積極的に使っていこう。

■D・マグナム：天に向かって拳を突き出した後、強力なストレートで前方を攻撃する。コマンド入力後ボタンを押し続けることで一定時間ためられるが、攻撃力や性能に大きな変化はない。MAX版のみ、MAX発動中の強化ダンシングビートから連続でヒットする。

■D・シャドー：シャドーの強化版で、一定時間強化必殺技を自由に出せるようになる。強化中はヘビィ・D！に残像が発生するため、効果時間がわかりやすい。なお、MAX版の強化状態の効果持続時間は通常版と同じだ。

■D・クレイジー：前方へ突進しながら連続攻撃を放つ超必殺技。攻撃発生が早く、発生直前まで無敵時間があるため、弱攻撃始動の連続技に組み込んだり、割り込みに役立つ。MAX版も攻撃発生直前まで無敵時間がある。

ター「シュッ！シュッ！……／フンッ！」 ■投げ技：リバースストマックバスター「シュッ！シュッ！……フンッ！」 ■特殊技：ロッククラッシュ「フンッ！」【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「ムッ！」 ■ダメージ：強攻撃「ウッ！」 ■ダメージ：必殺技「ウオッ！」 ■KO「ウオォォォォォォ！」 ■緊急回避「シュッ！」 ■攻撃避け「シュッ！」 ■ダウン回避「シュッ！」 ■パワー溜め「ムウゥゥゥゥゥ！」 ■パワーMAX発動「フンッ！」

AC PS2

LUCKY GLAUBER

AMERICAN SPORTS TEAM

ラッキー・グローバー

手足の長さを活かしたラッキーにはリーチに優れた技が多い。ボールを使った攻撃と組み合わせて闘おう。

	Aボタン C	DM	G	Bボタン C	DM	G	Cボタン C	DM	G	Dボタン C	DM	G
近距離立ち攻撃	○	5	上	○	5	上	○	12	上	○	13	上
遠距離立ち攻撃	×	6	上	×	5	上	×	15	上	×	14	上
しゃがみ攻撃	○	4	上	○	5	下	×	15	上	○	15	下
垂直ジャンプ攻撃	×	8(7)	中	×	7(6)	中	×	13(12)	中	×	14	中
斜めジャンプ攻撃	×	7	中	×	6	中	×	12	中	×	12(14)	中

その他	C	DM	G
地上ふっとばし	必	14	上
空中ふっとばし	○	16(14)	上
ガードキャンセル	×	7	上
避け攻撃	必	8	上

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：しゃがみAは発生が早く、相手の連係に割り込んだり、ジャンプ攻撃からのつなぎに使いやすい。しゃがみCと遠距離立ちDはリーチが長く、けん制技に最適だ。

■空中通常技：ジャンプDと空中吹っ飛ばし攻撃はリーチが長く、空中戦に役立つ。

■その他(特殊技)：ダンク落としはダウンを奪えるジャンプ攻撃。ラッキーキックは単発版は中段技として、キャンセル版は強攻撃始動の連続技のつなぎに使っていこう。

■デスバウンド：ボールを地面にバウンドさせ前方に飛ばす。弱版より強版のほうがバウンドの角度が緩やかなので、地上の相手に当てやすい。ガード後に有利な状況を作れるため、起き上がりに重ねて攻めの起点にしよう。なお、画面端で通常技からキャンセルするとボールを投げず遠距離立ちCで攻撃する。

■ラッキービジョン：すさまじい速度で前方へ進む移動技。強版のほうが移動距離が長く、その分だけ全体動作が長い。弱版は移動中が上半身無敵なので相手のジャンプ攻撃を避けるのに役立つ。一方、強版は下半身無敵があり、足払いや地を這う飛び道具を避けられる。

■サイクロンブレイク：前方にジャンプしながら足を回転させて攻撃する。弱版は移動距離が短く、強版は長い。相手との距離に応じて使い分けていこう。ガードされても反撃を受けにくく、相手のジャンプを防止しやすいため奇襲技として利用価値が高い。

■デスシュート：Aは目の前、Bは画面半分手

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「イヤ〜！」 ■登場2:ヘビィ・D！、ブライアン対戦時「ヒュ〜！」 ■勝利1「ハッハァ〜！」 ■勝利2「イヤー！」 ■勝利3「俺ってやっぱり／決まりすぎだぜ！」 ■勝利4「余裕ーだぜ！イヤー！」 ■挑発「フフーンッ！」 【必殺技・超必殺技動作】 ■デスバウンド「デスバウンド！」 ■デスダンク「デスダンク！」 ■デスシュート「セット！」 ■サイクロンブレイク「イヤッホ〜ッ！」 ■デスヒール「デスヒール！」 ■ラッキービジョン「ヒョ〜ウッ！」 ■ヘルバウンド「ヘルバウンド！」 ■ラッキードライバー「ヒュルルルルルル！」 ■ラッキードライバー：MAX版「ヒュルルルルルル！ フフーンッ！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「ヘッ！」 ■通常技：強攻撃「トアッ！」 ■投げ技：ダンクバスター「ヘッ！」 ■投げ技：ラッキークラッシュ

通常投げ　ダンクバスター
近距離で⬅or➡+C
G 投げ　DM 20

通常投げ　ラッキークラッシュ
近距離で⬅or➡+D
G 投げ　DM 6×2~4

特殊技　ダンク落とし
空中で⬇+A
G 中　DM 14

特殊技　ラッキーキック
➡+B
G 中(上)　DM 10(10)
※…( )内の数値はキャンセル版

必殺技　デスバウンド
⬇⬊➡+AorC
G 上/上(上)　DM 11(16)/14(20)
※…( )内の数値はキャンセル版

必殺技　ラッキービジョン
⬇⬊➡+AorC
G —　DM —

必殺技　サイクロンブレイク
⬇⬋⬅+BorD
G 上　DM 11×5/12×6

必殺技　デスシュート
⬇⬇+AorBorCorD
G 上(中)　DM A、B版：13(16)/C、D版：15
※…( )内の数値はキャンセル版

必殺技　デスダンク
⬇⬋⬅+AorC(空中可)
G 上　DM 13
通常版　空中版

必殺技　デスヒール
➡⬇⬊+BorD
G 上　DM 12×2/12×4
通常版　強版

超必殺技　ヘルバウンド
⬇⬊➡⬇⬊➡+AorC
G 上　DM 40/20×3
通常版　MAX版

超必殺技　ラッキードライバー
近距離で⬇⬊➡⬇⬊➡+BorD
G 投げ　DM 20×8/23×14·11
通常版　MAX版

前、Cは画面半分から若干奥、Dは画面端に、空からボールを降らせる。攻撃動作が長いため、遠距離からのけん制や相手の起き上がりに重ねて有利な状況を作ろう。画面端で通常技からキャンセルしてこの必殺技を出すと、ボールを投げず中段の飛び蹴りで攻撃する。

■デスダンク：地上版は前方ジャンプから斜め下方向にボールを投げる。ガードさせれば有利な状況が作れるので、相手との間合いを調整して確実に当てるように使っていくといい。空中版はボールを投げた後に反動で後方に下がる。遠距離戦時のけん制に使いやすい。なお、ダウン中の相手にもヒットする。

■デスヒール：弱版は飛び膝蹴りで相手を打ち上げた後、カカト落としで地面にたたきつける。強版は逆立ち状態で回転してから、飛び膝蹴りからカカト落としへのコンビネーションに移行する。どちらも近距離の弱攻撃からつなげることが可能。受け身不能なので、起き上がり攻めを仕掛けやすいのが利点だ。

■ヘルバウンド：弱版はその場から、強版は一歩踏み込んで衝撃波を発生させる。弱版は発生の早さを活かして弱攻撃から、強版はリーチを活かして強攻撃から連続技に組み込もう。MAX版の効果はダメージアップのみ。

■ラッキードライバー：逆立ち状態から上空へ向かって回転蹴りを放つ蹴り技。コマンド入力完成と同時に、投げ判定が発生するコマンド投げ。発生が早く、相手のガードを崩す手段や反撃に使いやすい。

「トアッ！」 ■特殊技：ダンク落とし「ホォウ！」 ■特殊技：ラッキーキック「トアッ！」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「ウッ！」 ■ダメージ：強攻撃「アウチッ！」 ■ダメージ：必殺技「アウチッ！」 ■KO「イヤッツホォォォォ」 ■緊急回避「ホォウ！」 ■攻撃避け「ホォウ！」 ■ダウン回避「ホォウ！」 ■パワー溜め「イヤァァァァァ」 ■パワーMAX発動「ヘッ！」

AC PS2

BRIAN BATTLER
ブライアン・バトラー

AMERICAN SPORTS TEAM

アメリカンフットボール由来の豪快な必殺技を駆使するブライアン。通常技もパワフルなものばかりだ。

キャラクターカラー

アメリカンスポーツチーム

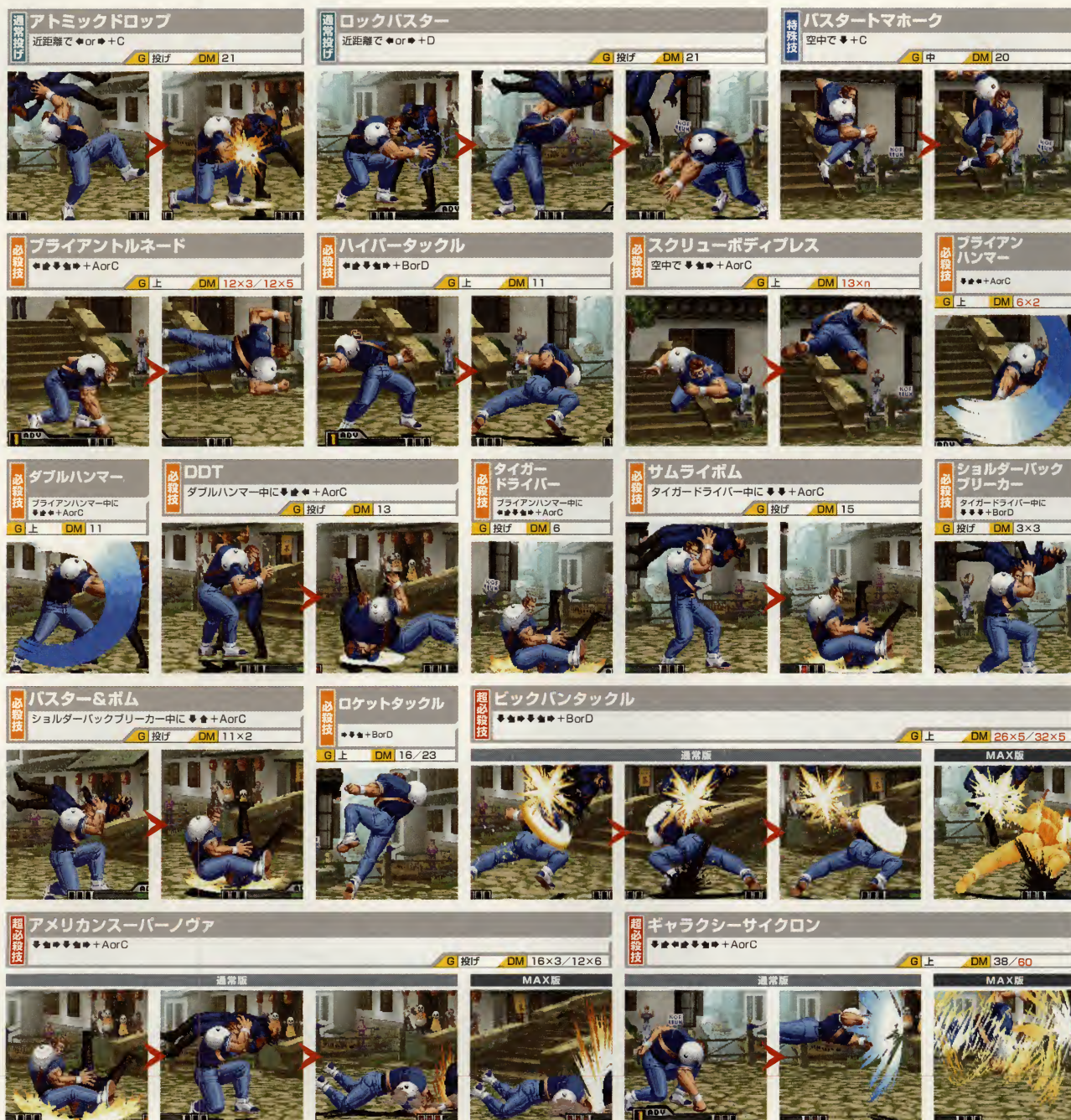
	Aボタン C	DM	G	Bボタン C	DM	G	Cボタン C	DM	G	Dボタン C	DM	G
近距離立ち攻撃	○	10	上	○	11	上	○·○	11×2	上	○	19	上
遠距離立ち攻撃	×	11	上	×	11	上	×	19	中	×	19	上
しゃがみ攻撃	○	9	上	×	9	下	○	16	上	○	19	下
垂直ジャンプ攻撃	○	11(10)	中	×	11(10)	中	×	16(14)	中	×	15(14)	中
斜めジャンプ攻撃	○	10	中	×	11(10)	中	×	16(14)	中	×	15(14)	中

その他	地上ふっとばし C	DM	G	空中ふっとばし C	DM	G	ガードキャンセル C	DM	G	避け攻撃 C	DM	G
	○	20	上	×	16(14)	上	×	7	上	必	11	上

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：遠距離立ちAとしゃがみAはリーチが長く、主力けん制技として使える。遠距離立ちCは中段技、しゃがみDは下段技なので、使い分けて相手のガードを揺さぶろう。
■空中通常技：ジャンプCはめくりを狙うのに役立つ。ジャンプDはリーチを活かして、正面からの跳び込みに使っていこう。
■その他(特殊技)：バスタートマホークは空中ヒット時に受け身不能のダウンを奪える。
■ブライアントルネード：きりもみ回転しながら前方に突進する。弱版は突進距離が短く、強版は長い。どちらもスキが大きい点に注意。
■ハイパータックル：のけぞってから前方にタックルを繰り出す。のけぞり動作にはガードポイントがあり、上半身に当たる攻撃を防ぎつつ攻撃できる。弱版より強版のほうが移動距離が長いがスキが大きい。ヒット時はやられ判定を残した状態で相手を浮かせられる。
■スクリューボディプレス：空中で回転しながら体当たりで攻撃する必殺技。ブライアンの身体全体に攻撃判定があり、めくりが狙える。ステップ、バックステップ中にも使用可能で、高性能な突進技として活用できる。
■ブライアンハンマー：拳を振り下ろす技で、強攻撃から連続でヒットする。1段目からは後述のタイガードライバーかダブルハンマー始動の派生技に移行可能。ガードされても反撃を受けにくく、スキのフォローに役立つ。
■ダブルハンマー〜DDT：ブライアンハンマーからの派生技。ブライアンハンマーが遠

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「さっさと来やがれ！」 ■登場2：ラッキー、ヘビィ·D！対戦時「さぁ、行くぜ！」 ■勝利1「ウオォッウオオッ！」 ■勝利2「アイム　ア　スーパースター」 ■勝利3「ウオオオオオオオオ〜！」 ■勝利4「I'm No.1!」 ■挑発「ヘイ！カモーン」 【必殺技·超必殺技動作】 ■ブライアントルネード「ウリャアッ！」 ■ハイパータックル「ウーーッ！」 ■スクリューボディプレス「ウォォォォォッ！」 ■ロケットタックル「ロケッツ！」 ■ブライアンハンマー「トウリャ！」 ■ダブルハンマー「トウリャ！」 ■DDT「クラッシュ！」 ■タイガードライバー「ワン！」 ■サムライボム「ウリャッ！」 ■ショルダーバックブリーカー「トゥー！」 ■バスター＆ボム「スリー！／ファイナル！」 ■ビックバンタックル「セット！／ゴー！」 ■アメリカンスーパーノヴァ「ガ

い間合いで当たったときもつなげられる。

■タイガードライバー〜サムライボム〜ショルダーバックブリーカー〜バスター&ボム：ブライアンハンマーからの派生技で、後述のダブルハンマー始動よりはるかにダメージが高い。ただし、ブライアンハンマーを近距離で当てたときにしか連続でヒットしない。

■ロケットタックル：前方にジャンプしながらタックルを放つ。弱版は一瞬無敵時間はあるものの、攻撃判定発生前に途切れる。強版は攻撃判定発生直前まで上半身にガードポイントがあり、無敵時間もある。ただし、攻撃発生が遅いため、通常ジャンプや大ジャンプに対する対空技として使うのが無難だ。

■ビックバンタックル：タックルで3往復する超必殺技。無敵時間はないが攻撃力が高く、強攻撃からの連続技として重宝する。ただし、相手が画面端近くの状況で使うと、2往復目のタックルが空振りする場合がある。

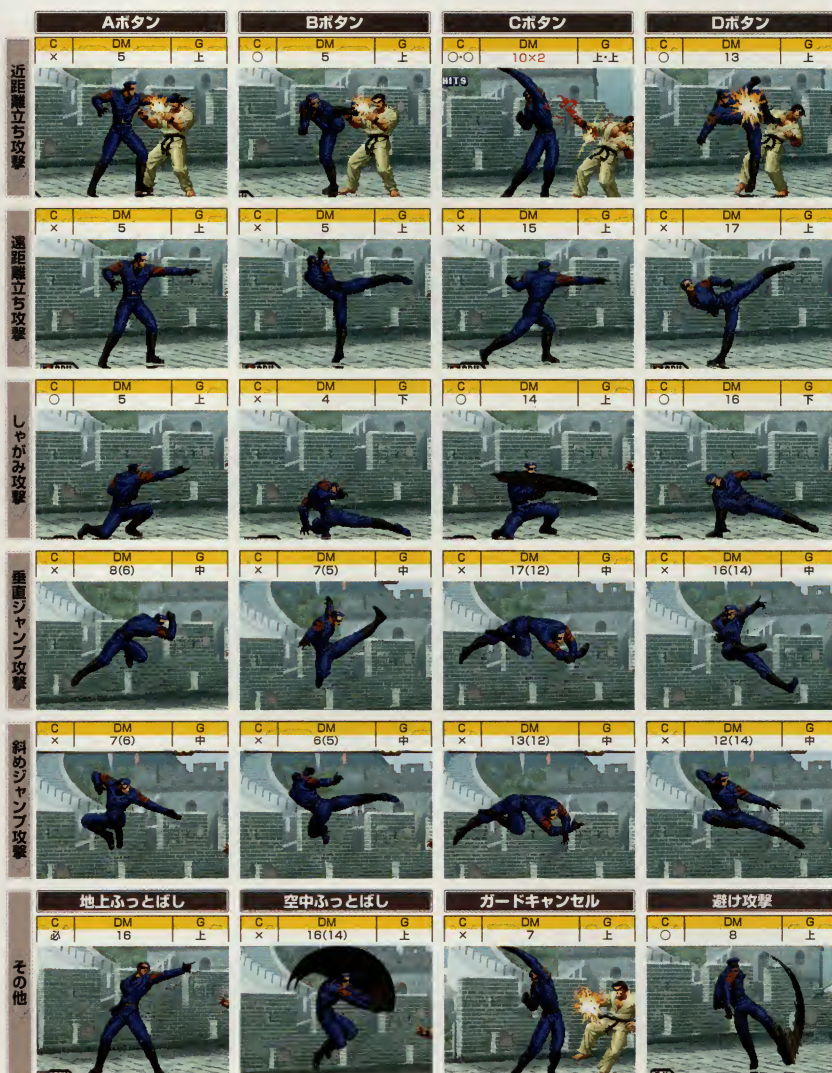
■アメリカンスーパーノヴァ：前方にジャンプして空中の相手をつかむ対空投げ。投げ判定の発生が早く、発生後まで無敵時間が持続する。対空技の一つとして使っていこう。

■ギャラクシーサイクロン：前方に回転しながら突進する超必殺技。突進中は相手の飛び道具をかき消す効果がある。強版のほうが突進速度がはるかに速いため、飛び道具対策として使っていける。攻撃発生が早く弱攻撃から連続技に組み込めるのも利点。MAX版は攻撃発生まで無敵時間が持続する。

ディット！　タッチダウン！」 ■ギャラクシーサイクロン「ウオオオオオオオオ〜！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「テリャッ！」 ■通常技：強攻撃「ウリャッ！」 ■投げ技：アトミックドロップ「ウリャッ！」 ■投げ技：ロックバスター「ウリャッ！」 ■特殊技：バスタートマホーク「テヤッ！」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「ウウッ！」 ■ダメージ：強攻撃「グウウッ！」 ■ダメージ：必殺技「グアァッ！」 ■KO「ウアァァァァァァァッ！」 ■緊急回避「フンッ！」 ■攻撃避け「フンッ！」 ■ダウン回避「フンッ！」 ■パワー溜め「ウオォォォォォ！」 ■パワーMAX発動「テヤッ！」

AC PS2

HEIDERN
MASTER TEAM
ハイデルン

ハイデルンは通常技のリーチが長く、ため技が多い。相手の体力を吸収するストームブリンガーが特徴的だ。

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：しゃがみAは、発生が早く連打が利く。2段技の近距離立ちCは2段技でキャンセルが可能。どちらもヒットを確認してから連続技が狙えるので、接近戦で使っていこう。遠距離立ちBは発生とリーチに優れており、けん制技に役立つ。しゃがみDもけん制に重宝する技で、ダウンを奪える。空振りでもキャンセルできるため、常に必殺技につなげてフォローしておくこと。遠距離立ちDとふっとばし攻撃は、打点が高くしゃがまれると空振りするが、前者は離れた位置、後者は近い位置に跳び込んできた相手を迎撃できる。相手のジャンプを読んで置いておこう。

■空中通常技：斜めジャンプCはめくりが狙える。ハイデルンは空中投げがあるため、⬆以外に入力して繰り出せば、空中で相手と接近したときに空中投げに変化する。遠い位置から跳び込む場合は、リーチの長い斜めジャンプDを使おう。空中ふっとばし攻撃は、上方向に強く空対空の迎撃技として重宝する。

■特殊技(その他)：かかと落としを放つ➡+Bは、1、2段目ともに中段判定。キャンセル版は中段でなくなるが、1段目が必殺技でキャンセル可能になる。近距離立ちCなどから連続ヒットするので、連続技に組み込もう。ガードキャンセル攻撃は近距離立ちCのモーション。見た目よりリーチがあり、上方向にも強いため切り返しの手段となる。C投げは、必ず相手を正面に投げる上に受け身できないので、起き上がり攻めを仕掛けるチャンスだ。

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「……」 ■登場2：ルガール対戦時「所詮貴様は流れ星、堕ちるさだめにあったのだ」 ■勝利1「次はお前だ！」 ■勝利2「任務完了！」 ■勝利3「状況／終了！」 ■挑発「……」 【必殺技・超必殺技動作】 ■クロスカッター「ムンッ！」 ■ムーンスラッシャー「KILL！」 ■ネックローリング「サッ！」 ■ストームブリンガー「ストームブリンガー！」 ■キリングブリンガー「ストームブリンガー！」 ■ファイナルブリンガー「GO TO HELL！」 ■ハイデルンエンド「ムンッ！／GO TO HELL！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「ファッ！」 ■通常技：強攻撃「サッ！」 ■投げ技：リードベルチャー「ファッ！」 ■投げ技：バックスタビング「サッ！」 ■空中投げ：クリティカルドライブ「サッ！」 ■特殊技：シュターナルナゲール「サッ！」 【ダメージ・

通常投げ　リードベルチャー
近距離で←or→+C
G 投げ　DM 8×3

通常投げ　バックスタビング
近距離で←or→+D
G 投げ　DM 20

通常投げ　クリティカルドライブ
空中・近距離で↑以外+C
G 投げ　DM 10×2

特殊技　シュターナルナゲール
→+B
G 中(上)　DM 8×2(4×2)

※…( )内の数値はキャンセル版

必殺技　クロスカッター
←タメ→+AorC
G 上　DM 12/14

必殺技　ムーンスラッシャー
↓タメ↑+AorC
G 上　DM 17/19

必殺技　ネックローリング
↓タメ↑+BorD
G 上　DM 3×8

必殺技　ストームブリンガー
近距離で→↘↓↙←+AorC
G 投げ　DM 1×20

必殺技　キリングブリンガー
→↘↓↙←+BorD
G 当て身　DM 2×10

当身成功時

超必殺技　ファイナルブリンガー
↓↘→↓↘→+AorC
G 上　DM 2×10･3×10/3×10･4×10

通常版

MAX版

超必殺技　ハイデルンエンド
↓↙←↙↓↘→+BorD
G 上　DM 14×3/23×3

通常版

MAX版

■クロスカッター：腕を振り上げ飛び道具を放つ。打点が高く、小、中ジャンプで跳び越えられないため、相手の動きを抑制しやすい。硬直が小さい弱版で遠距離からけん制しよう。

■ムーンスラッシャー：腕で円を描く攻撃。無敵時間はないが、早めに出すと対空技として使える。連続技には前進する強版を使おう。なお、空振りすると一部の技の威力が増大する効果が付加される。この効果は攻撃をくらうか、必殺技を出すまで継続される。

■ネックローリング：相手をサーチして跳び上がり、ヒットすると頭部を軸に回転して攻撃する。相手の飛び道具に合わせて使おう。

■ストームブリンガー：相手に手を突き刺し、体力を吸収するコマンド投げ。発生は若干遅いが、出始めに無敵時間がある。レバガチャとボタン連打でダメージアップが可能だ。

■キリングブリンガー：前方の手の部分で相手の攻撃を受け止め、腕で串刺しにする当て身技。打点の高い攻撃を当て身できるので、対空技として使いやすい。ただし、動作開始直後は当て身できず、めくりを当て身しにくいのが難点。当て身後は体力を吸収し、レバガチャとボタン連打でダメージアップできる。

■ファイナルブリンガー：相手をサーチして跳び上がる。体力を吸収できるが、レバガチャやボタン連打によるダメージ変化はない。

■ハイデルンエンド：腕を突き出し、串刺しにした相手を爆発させる超必殺技。ノーマルの弱版のみ発生が早い。連続技に使おう。

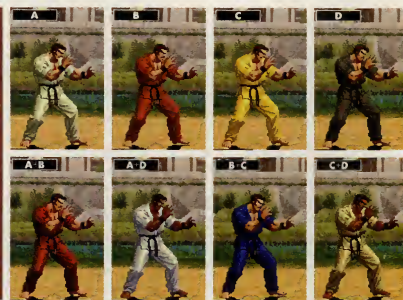
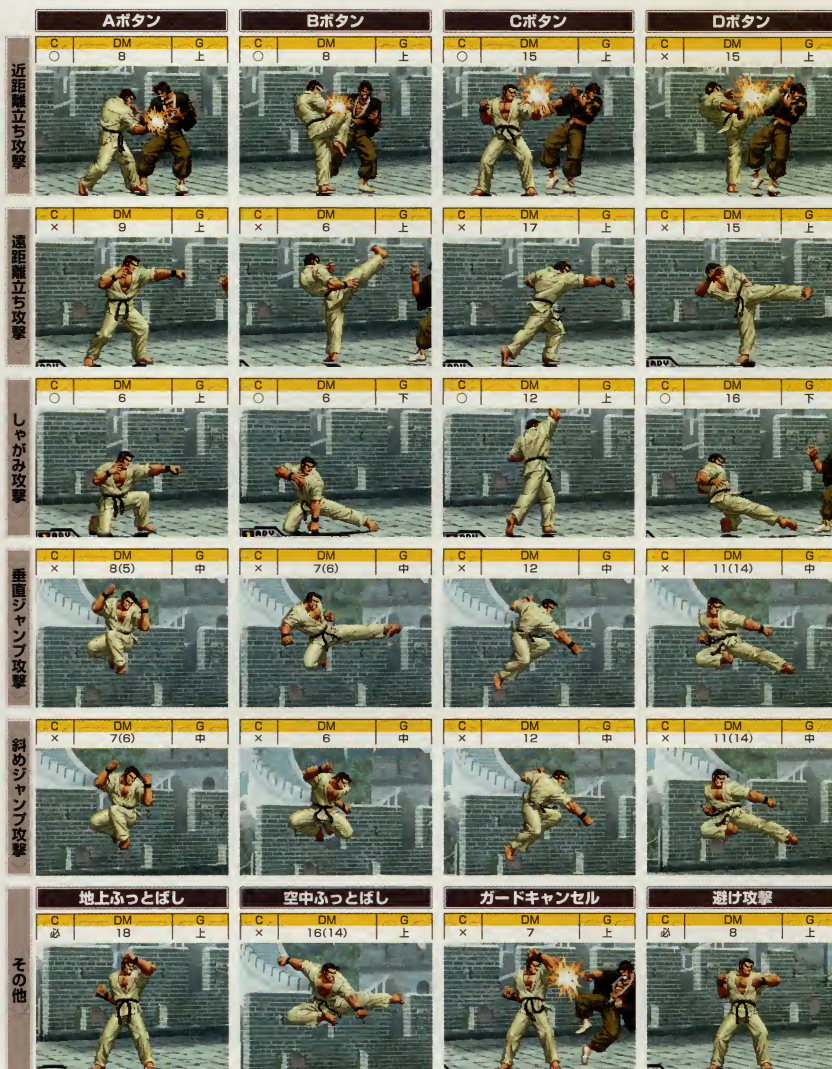
特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「ムッ！・ンッ！」 ■ダメージ：強攻撃「ンオッ！」 ■ダメージ：必殺技「ンオッ！」 ■KO「フウゥゥゥ！」 ■緊急回避「ハッ！」 ■攻撃避け「ハッ！」 ■ダウン回避「ハッ！」 ■パワー溜め「フンンンンンッ！」 ■パワーMAX発動「ムンッ！」

AC PS2

TAKUMA SAKAZAKI
タクマ・サカザキ

MASTER TEAM

強力な飛び道具とジャンプ攻撃を持ち、けん制能力は抜群のタクマ。超必殺技はどれも高性能なものばかりだ。

キャラクターカラー

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：遠距離立ちBは斜め上方向に蹴る。相手のジャンプを防止できるうえ、スキが小さく連打キャンセル可能と高性能な技だ。しゃがみBはキャンセル可能な下段攻撃。発生が早いため、空ジャンプからしゃがみBといった戦法にも使える。近距離立ちCは発生が早く、ガードクラッシュ値が高いのが特徴。近距離を認識する間合いも広く、連係に組み込むといい。しゃがみCは発生が早く、跳び込みから飛燕疾風脚につなぎたいときに使おう。しゃがみDはタクマの通常技の中で最もリーチが長いため、けん制に役立つ。

■空中通常技：ジャンプBは発生が早く、昇りで繰り出せば中段技として使える。ジャンプDはめくり判定がある跳び込み技。相手がしゃがんでいれば、小ジャンプでもめくれる。空中ふっとばし攻撃は空対空で使う。カウンターヒット時は強版覇王至高拳で追撃可能だ。

■その他(特殊技)：D投げは背向けダウンを奪え、その後ダッシュ大ジャンプDでめくりが狙える。➡＋Aはリーチが長く、ジャンプ防止に役立つ。ヒット時は強制的にダウンを奪い、キャンセル版はのけぞりに変化する。けん制にも使えるが硬直が長いため、多用は禁物だ。➡＋Bは発生の早い中段技となっている。

■虎煌拳：前方に気弾を放つ。中ジャンプでは避けられにくいため、タクマのけん制の要となる。弱版は弾速が遅い代わりに硬直が短く、強版はその逆となる。打点が高く、低い姿勢の技で潜られてしまうのが欠点だ。

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「押忍！　押忍！」 ■登場2：龍虎チーム対戦時「ハッハッハッ！　チェストー！」 ■勝利1「フハァァアーッ！」 ■勝利2「イヤァアーッ！」 ■勝利3「未熟者めが！」 ■勝利4「まだまだ現役でいけるわい！」 ■挑発「かかってこぬか！」 【必殺技・超必殺技動作】 ■飛燕疾風脚「飛燕疾風脚！」 ■翔乱脚「翔乱脚！」 ■猛虎　無頼岩「見切ったわ！／ウィシャッ！」 ■虎煌拳「虎煌拳！」 ■暫烈拳「暫烈拳！」 ■覇王至高拳「覇王至高拳」 ■真・鬼神撃「真・鬼神撃！」 ■真・鬼神撃：MAX版「真・鬼神撃！／どうじゃ！」 ■龍虎乱舞「極限流奥義！／とどめじゃ！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「やあっ！」 ■通常技：強攻撃「かあっ！」 ■投げ技：大外刈り「かあっ！」 ■投げ技：一本背負い「やあっ！」 ■特殊技：瓦割り「かあっ！」 ■

通常投げ **大外刈り**
近距離で←or→+C
G 投げ　DM 8×3

通常投げ **一本背負い**
近距離で←or→+D
G 投げ　DM 20

特殊技 **鬼車**
→+A
G 上　DM 15(9)
※…( )内の数値はキャンセル版

特殊技 **瓦割り**
→+B
G 中(上)　DM 14(11)
※…( )内の数値はキャンセル版

必殺技 **虎煌拳**
↓↘→+AorC
G 上　DM 13／15

必殺技 **暫烈拳**
→←→+AorC
G 上　DM 4×11・6

必殺技 **飛燕疾風脚**
↙タメ→+BorD
G 上　DM 12／7×2

必殺技 **翔乱脚**
→↘↓↙←+BorD
G 投げ　DM 4×7

必殺技 **猛虎 無頼岩**
↓↙←+AorC
G 上　DM 13×2

超必殺技 **覇王至高拳**
→←↙↓↘→+AorC
G 上　DM 38／12×5
通常版　MAX版

超必殺技 **真・鬼神撃**
近距離で↓↘→↓↘→+AorC
G 投げ　DM 13×2・14／10×3・11×3
通常版　MAX版

超必殺技 **龍虎乱舞**
↓↘→↘↓↙←+AorC
G 上　DM 12×8・16／10×10・25×3
通常版　MAX版

■暫烈拳：高速で拳をたたき込み、アッパーで締める。強版飛燕疾風脚後の追撃に使おう。
■飛燕疾風脚：真横に跳び蹴りを放つ。弱版は1段技で、先端をガードさせれば反撃は受けないため遠距離の奇襲に便利。強版は2段技で、ヒット後に追撃可能。コマンド投げや発生の早い技以外では反撃されにくい。ただし、画面端では手痛い反撃をくらうため注意。
■翔乱脚：相手の顔面に膝蹴りを連続で浴びせる移動投げ。弱版は移動距離が短く、強版は長い。相手のガードを崩すのに使おう。
■猛虎 無頼岩：構えた後に、肘→正拳突きを見舞う技。構え中は上半身にガードポイントがある。また、2段目は飛び道具を跳ね返せる。ガード時はガードクラッシュを引き起こすものの反撃を受けるので注意。ガードポイントを利用し、切り返しに使っていこう。
■覇王至高拳：巨大な気弾を放つ超必殺技。弱版は弾速が遅く、強版は速い。超必殺技以外の飛び道具を貫通するため、相手の飛び道具の発射の瞬間を狙って撃つのも有効だ。
■真・鬼神撃：強烈な打撃を数発たたき込む超必殺投げ。発生と同時に投げるが、投げ間合いは狭い。反撃やガード崩しとして使おう。
■龍虎乱舞：高速で打撃をたたき込み、覇王至高拳で締める乱舞系の技。弱版は弱攻撃から連続ヒットするほど発生が早く、発生直前まで無敵がある。強版は発生は遅いが無敵時間が存在し、割り込みに使える。MAX版は弱の発生で長時間無敵と、対空技に使いやすい。

特殊技：鬼車「やあっ！」【ダメージ・特殊動作】■ダメージ：弱攻撃「うがっ！」■ダメージ：強攻撃「うあっ！」■ダメージ：必殺技「んのあぁっ！」■KO「うおおおおおおお……！」■緊急回避「やあっ！」■攻撃避け「やあっ！」■ダウン回避「やあっ！」■パワー溜め「んんんんん……！」■パワーMAX発動「かあっ！」

AC PS2

SAISYU KUSANAGI

草薙 柴舟

京の父親だけあって、草薙流古武術を使いこなす柴舟。リーチは短いが、攻撃力はトップクラスの性能を誇る。

キャラクターカラー

おやじチーム MASTER TEAM

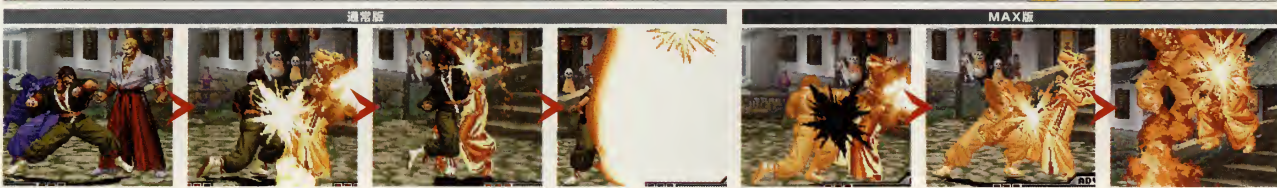
	Aボタン C	DM	G	Bボタン C	DM	G	Cボタン C	DM	G	Dボタン C	DM	G
近距離立ち攻撃	○	6	上	○	5	上	○·○	11×2	上	×	14	上
遠距離立ち攻撃	×	7	上	×	6	上	必	15	上	×	16	上
しゃがみ攻撃	○	5	上	×	6	下	○	13	上	○	16	下
垂直ジャンプ攻撃	×	8(6)	中	×	9(7)	中	×	17(13)	中	×	17(14)	中
斜めジャンプ攻撃	×	7(6)	中	×	8(7)	中	×	13	中	×	15(14)	中

その他	C	DM	G
地上ふっとばし	必	17	上
空中ふっとばし	×	16(14)	上
ガードキャンセル	×	7	上
避け攻撃	必	8	上

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ。なお、キャンセル欄に「必」と表記されている技は、必殺技でのみキャンセル可能

■地上通常技：近距離立ちCは攻撃発生が非常に早く、割り込みやジャンプ攻撃からのつなぎに重宝する。遠距離立ちDはリーチこそ短いが、相手の中ジャンプ防止に使いやすい。
■空中通常技：ジャンプBは攻撃発生が早く、めくりを狙えるので跳び込みに便利。空中吹っ飛ばし攻撃とジャンプDは攻撃判定が強くリーチが長いため、空対空の迎撃に活躍する。
■その他(特殊)：燧鎚は正面に、一刹背負い投げは相手を後方に投げ捨てて追撃する通常投げ。相手が画面端にいるときは前者を、柴舟が画面端にいるときは後者を使い、相手を画面端に追い込もう。外式・轟鎚は中段技。キャンセル版は必殺技でキャンセル可能で、強攻撃から連続技に組み込むといい。外式・頭椎はガード後に有利な状況を作れる特殊技。通常技がガードされたときのフォローに使う。
■百八式・闇払い：前方に地を這う炎の飛び道具を放つ。弱版は弾速が遅く、強版は速い。強弱を適当に使い分けて相手を翻弄していこう。ただし、打点の低さゆえ、キャラクターによっては簡単に中ジャンプで跳び越えられてしまう。乱発するのは危険が伴う。
■百式・鬼焼き：炎の渦を巻き起こしながらジャンプしつつ攻撃する。弱版は攻撃発生直前まで無敵状態だが、対空や割り込みに使うと相打ちになりやすい。強版は攻撃発生後まで無敵時間が持続するため、防御手段にはこちらを使おう。ただし、攻撃後のスキが大きく、使用時は必中を心がけること。

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「ふんっ！」 ■登場2：ルガール対戦時「勝てると思うのか、わしに？」 ■登場3：京対戦時「思い上がるなよ……京　無視か！」 ■勝利1「はっはっはっ！熱かったか？すまんすまん！」 ■勝利2「ぬるいのぉ！」 ■勝利3「火遊びは危険じゃぞ！」 ■勝利4「ご苦労じゃったな」 ■挑発「フッ」 【必殺技・超必殺技動作】 ■百八式・闇払い「散れいっ！」 ■百式・鬼焼き「むうんっ！」 ■四百弐拾七式・神懸「うりゃっ！」 ■百拾式・鉈車「フン、ハアッカァー！」 ■七百弐拾式・炎重「うりゃ！／そりゃあ！」 ■裏百八式・大蛇薙「これで　終わりじゃあ！」 ■千百弐拾七式・都牟刈「覚悟！　ほりゃあああ！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「んっ！」 ■通常技：強攻撃「はあっ！」 ■投げ技：燧鎚「どうじゃ！」 ■投げ技：一刹背負い投げ「どうじゃ！」

■四百弐拾七式・神懸：前方にステップして炎をまとったアッパーで攻撃する。弱版は強攻撃からの連続技に組み込むといい。強版は発生前に無敵時間があり、相手のガードキャンセル攻撃を避けるのに使える。どちらも中段技なので、相手のガードを崩すのに役立つ。

■百拾式・鉈車：打ち上げた相手をカカト落としで地面にたたきつける。弱版は攻撃発生が早く弱攻撃から、強版は強攻撃から連続でヒットさせられる。相手は受け身できないため、すかさず起き上がりを攻め込もう。

■七百弐拾式・炎重：炎をまとった腕を振り上げて攻撃する、追加入力方式の2段攻撃。ヒット時はやられ判定を残したままの状態で、相手を空中に打ち上げられる。弱版からはジャンプCやしゃがみC、クイックMAX発動をすることで大蛇薙で追撃できる。

■裏百八式・大蛇薙：前方に巨大な炎で攻撃する超必殺技。弱版は下半身、強版は上半身が無敵で強攻撃からつなげられる。MAX版も無敵時間がなく、強化点はダメージアップのみ。連続技を組み立てるために使っていこう。

■千百弐拾七式・都牟刈：炎をまとった拳でボディブロー→アッパーと連係した後、巨大な火柱で追撃する。弱版は発生が早く、弱攻撃からの連続技に使っていくといい。強版は強攻撃からつなげられるほか、無敵時間を活かして割り込み技としても活躍する。MAX版には無敵時間がなく、ダメージアップのみ。弱版と同様、弱攻撃から連続技につなげよう。

■特殊技：外式・轟鎚「ふうんっ！」 ■特殊技：外式・頭椎「はあっ！」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「ぬっ！」 ■ダメージ：強攻撃「くっ！」 ■ダメージ：必殺技「ぬおうっ！」 ■KO「ぬおおあぁぁぁ！」 ■緊急回避「甘いわ！」 ■攻撃避け「甘いわ！」 ■ダウン回避「甘いわ！」 ■パワー溜め「むうううううううん！」 ■パワーMAX発動「むんっ！」

AC PS2

KOF'96 BOSS TEAM

GEESE HOWARD
ギース・ハワード

優秀なけん制技であるダブル烈風拳と疾風拳に加えて、ほかのキャラクターにはない3種類の当て身技が魅力。

キャラクターカラー

	Aボタン C	DM	G	Bボタン C	DM	G	Cボタン C	DM	G	Dボタン C	DM	G
近距離立ち攻撃	○	6	上	○	6	上	○	14	上	×・×	14×2	上
遠距離立ち攻撃	○	7	上	×	6	上	×	17	上	×	17	上
しゃがみ攻撃	○	6	上	×	6	下	○	14	上	必	17	下
垂直ジャンプ攻撃	○(×)	9(7)	中	×	6	中	○(×)	18(11×2)	中	×	18(14)	中
斜めジャンプ攻撃	○(×)	8(7)	中	×	6	中	○(×)	11×2	中	×	18(14)	中

その他	C	DM	G
地上ふっとばし	必	18	上
空中ふっとばし	○(×)	16(14)	上
ガードキャンセル	×	7	上
避け攻撃	必	9	上

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のキャンセル可否、ダメージ

■地上通常技：近距離立ちCはジャンプ攻撃からのつなぎに使える。しゃがみCは暴れと対空に役立つ。しゃがみBは姿勢が低くなるため、タクマの虎煌拳などを抜けることが可能。遠距離立ちC＆Dは先端を当てるように繰り出し、けん制技として活用しよう。

■空中通常技：攻め込むときは主に2段技のジャンプCを使い、ジャンプDはジャンプCが届かない距離からの跳び込みに用いよう。

■その他(特殊技)：➡＋Bは雷鳴豪破投げでのみ空キャンセルできるという特性がある。

■烈風拳：腕を振り上げて前方に衝撃波を発生させる。弱攻撃からの連続技や相手の飛び道具を相殺するために使う。

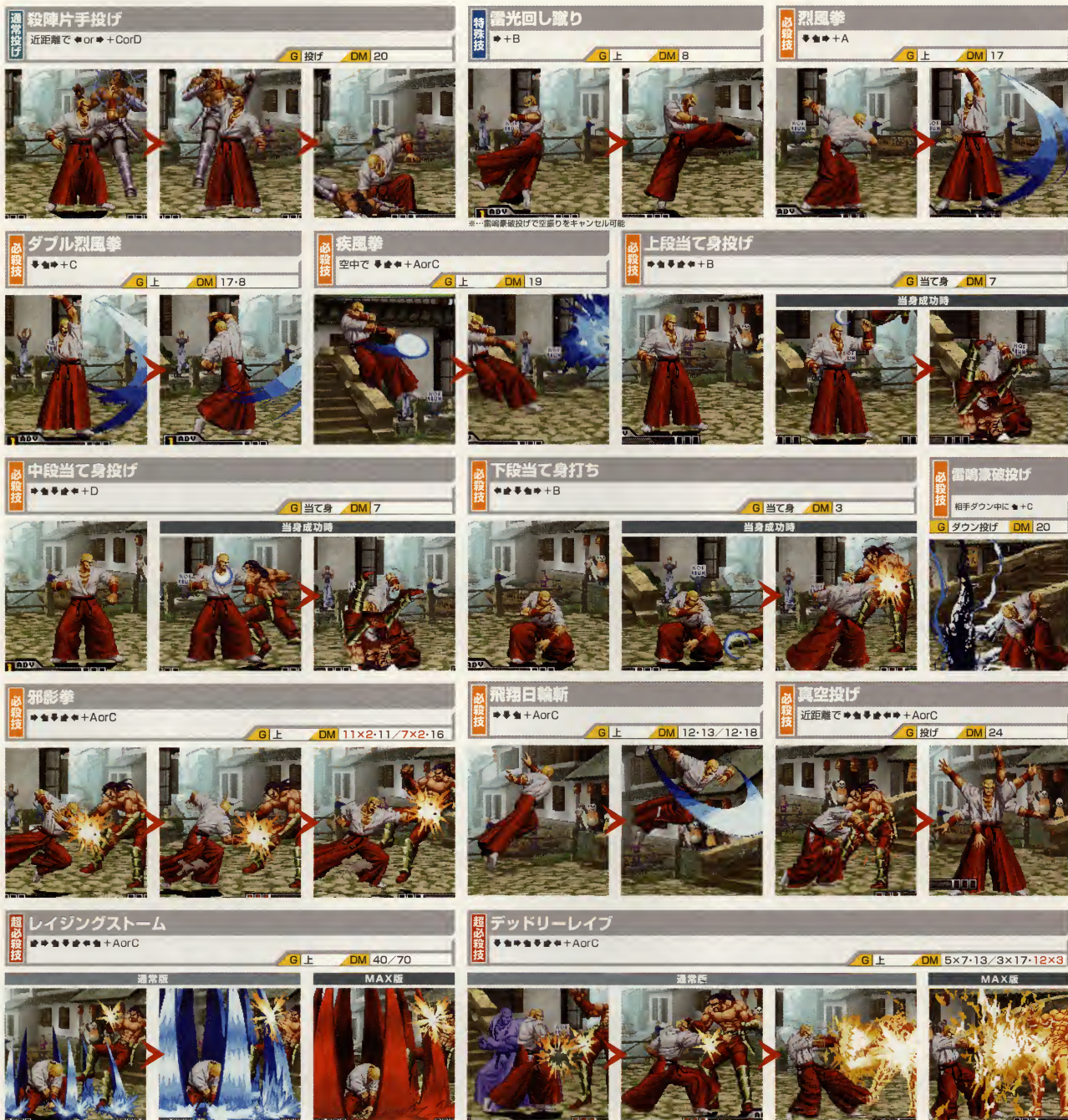
■ダブル烈風拳：踏み込んで烈風拳を2発繰り出す。弱攻撃から連続技に使ったり、中間距離でジャンプ防止を兼ねたけん制技に用いよう。ガードさせれば反撃されにくい。

■疾風拳：画面半分ほどまで届く空中からの飛び道具。弱版と強版に違いはない。垂直や後方ジャンプから繰り出していくといい。

■上段当て身投げ：空中判定の打撃技と打撃系の必殺技に有効な当て身技。ただし、タクマの飛燕疾風脚のように、例外的に当て身できない技も存在する。これを含めたすべての当て身技は、コマンド入力から当て身判定の発生までわずかな時間を要する点に要注意。

■中段当て身投げ：下段判定以外の通常技、及び特殊技に有効な当て身技。

■下段当て身打ち：下段の通常技、及び特殊

VOICE DATA
【演出動作】 ■登場1「ユー！　ハハ」 ■登場2：テリー、アンディ対戦時「カモーン！」 ■勝利1「ハハハハ！」 ■勝利2「フン！」 ■挑発「カモーン！」 【必殺技・超必殺技動作】 ■烈風拳「烈風拳！」 ■ダブル烈風拳「ダブル烈風拳！」 ■疾風拳「疾風拳！」 ■邪影拳「邪影拳！」 ■飛翔日輪斬「フン！」 ■雷鳴豪破投げ「ダイ！　フォーエバー！　フンッ！」 ■上段当て身投げ「フン！」 ■中段当て身投げ「フン！」 ■下段当て身打ち「フン！」 ■真空投げ「ダァァ！　フンッ！」 ■レイジングストーム「レイジングストーム！」 ■デッドリーレイブ「デッドリーレイブ！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「フン！」 ■通常技：強攻撃「トア！」 ■投げ技：殺陣片手投げ「トア！」 ■特殊技：雷光回し蹴り「トア！」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃

技に有効な当て身技。当て身が成立すると相手を浮かせるため、追撃を決められる。

■雷鳴豪破投げ：ダウン中の相手を持ち上げて後方にたたきつける。上＆中段当て身投げの後なら確実に追い打ちできる。

■邪影拳：肩による突進攻撃を仕掛けて、相手に触れると左右の手で攻撃を加える。弱版のみ強攻撃から連続技につなげられ、強版は発生こそ遅いがガードされてもスキが小さい。また、画面端で強版をヒットさせた後は、しゃがみCやデッドリーレイブで追撃が可能。画面中央でもクイックMAX発動を使えばデッドリーレイブが決められる。

■飛翔日輪斬：肩をぶつけて攻撃し、跳び上がって水平チョップを出す。弱版はコマンド入力直後に肩の部位にガードポイントが発生するが、対空技として使うには素早い反応が必要。強版は強攻撃からの連続技に使おう。

■真空投げ：相手をつかまえて後方に投げ飛ばすコマンド投げ。コマンド入力後、一瞬間をおいて投げ判定が発生するが、同じタイプのほかの投げよりも発生は早い。また、投げ判定が発生するまでは無敵状態となっている。

■レイジングストーム：周囲を気の壁で囲む超必殺技。攻撃判定発生直後まで無敵時間が続くので、対空迎撃に活用していこう。

■デッドリーレイブ：前方に突進していき、ヒットすると相手をロックして乱舞攻撃をたたき込む超必殺技。発生が早いため、弱攻撃からの連続技として組み込んでいこう。

「グッ！」 ■ダメージ：強攻撃「グフッ！」 ■KO「うおおおぉぉぉぉぉ！」 ■緊急回避「フン！」 ■攻撃避け「フン！」 ■ダウン回避「フン！」 ■パワー溜め「フン！」 ■パワーMAX発動「……！」

AC PS2

WOLFGANG KRAUSER

KOF96 BOSS TEAM

ヴォルフガング・クラウザー

飛び道具のブリッツボールを盾にして、しゃがみCと強版カイザーデュエルソバットで押しまくる戦法が強力だ。

	Aボタン			Bボタン			Cボタン			Dボタン		
	C	DM	G	C	DM	G	C	DM	G	C	DM	G
近距離立ち攻撃	○	7	上	○	6	下	○	15	上	○	16	上
遠距離立ち攻撃	○	7	上	×	7	上	×	17	上	×	18	上
しゃがみ攻撃	○	7	上	×	6	下	○	17	上	○	18	下
垂直ジャンプ攻撃	×	6(7)	中	×	8(7)	中	×	15(14)	中	×	14(11)	中
斜めジャンプ攻撃	×	7(7)	中	×	8(7)	中	×	15(14)	中	×	14(11)	中

その他	地上ふっとばし			空中ふっとばし			ガードキャンセル			避け攻撃		
	C	DM	G	C	DM	G	C	DM	G	C	DM	G
	○	23	上	×	16(11)	上	×	7	上	○	6	上

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：近距離立ちCは発生が早く暴れ技として優秀だが、座高の低い相手には空振りしてしまう。しゃがみCは連係や連続技に活躍する主力技だ。地上ふっ飛ばし攻撃は上方向まで攻撃判定が発生するため、先読みで繰り出して対空技として使っていこう。

■空中通常技：主に下方向に強いジャンプDを跳び込みに使う。この技は昇りで出すと中段攻撃としても機能する優れたものだ。ジャンプCはめくり性能が高く、空対空でも強い。

■カイザーキック：ドロップキックを放つ。弱版は短い距離を、強版は一瞬で画面端まで到達する。後者は発生が早く弱攻撃からの連続技に使えるほか、奇襲技として優秀だ。

■ブリッツボール・上段：炎の弾を飛ばす。弱版よりも強版の弾速が速いが、強版は発生が遅いため使いづらい。座高の高いキャラクター以外にはしゃがまれると当たらない。

■ブリッツボール・下段：弱版と強版の性能の違いはブリッツボール・上段と同様。こちらも発生が早い弱版をメインで使うが、弱版ブリッツボール・上段に比べると硬直は長い。

■レッグトマホーク：弧を描きながら跳び蹴りを繰り出す必殺技。攻撃判定は中段攻撃となっており、ヒット時には追撃可能。弱版よりも強版のほうが移動距離が長い。

■カイザーデュエルソバット：回し蹴りを2発繰り出す。弱版はその場で、強版は大きく前進しながら攻撃する。前者は弱攻撃から、後者は強攻撃から連続技にでき、この技の2

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「……」 ■登場2：『餓狼伝説SP』キャラクター対戦時「I CHOOSE YOUR GRAVESTONE SLEEP WELL」 ■勝利1「YOU CAN GET UP BY YOURSELF!」 ■勝利2「FUN！」 ■勝利3「THANKS FOR A GOOD TIME！」 ■挑発「GIVE IT UP LOSER！」 【必殺技・超必殺技動作】 ■リフトアップブロー「FEUER！」 ■カイザースープレックス「FEUER！」 ■フェニックススルー「ハァ！」 ■ブリッツボール・上段「ブリッツボール！」 ■ブリッツボール・下段「ブリッツボール！」 ■レッグトマホーク「レッグトマホーク！」 ■カイザーキック「ハァ！」 ■カイザーデュエルソバット「ハッ！ フンッ！ ハァ！」 ■カイザーウェイブ「カイザーウェイブ！」 ■ギガティックサイクロン「ギガティックサイクロン！」 ■アンリミテッドデザイア「フ

段目をキャンセルしてブリッツボール･上段&下段、レッグトマホークが繰り出せる。また、強版は一瞬だけ出始めに無敵時間がある。

■カイザースープレックス：相手を抱え込んだまま跳び上がり、地面にたたきつける投げ技。コマンド入力から投げが発生するまでに時間がかかるが、発生までは無敵状態になる。

■リフトアップブロー：相手を空中に放り投げ拳で追撃する投げ技で、コマンド入力と同時に投げ判定が発生するのが利点。

■フェニックススルー：必殺技と空中判定の打撃技(一部例外あり)に有効な当て身技。当て身が成立した場合は、相手を抱えて地面にたたきつける。ただし、当て身判定が発生するまでに若干時間を要する点に注意したい。

■カイザーウェイブ：大きな気の塊を飛ばす超必殺技。弱版は弾速が遅く、強版は速い。強攻撃から連続技にできるが、相手の飛び道具にタイミングを合わせて使っていきたい。ボタンを押しっぱなしで威力を上げられる。

■ギガティックサイクロン：激しい回転に相手を巻き込んでダメージを与える超必殺投げ。威力と投げ間合いは優秀だが、コマンド入力が難しいため、使いこなすのは難しい。

■アンリミテッドデザイア：前方に突進し、ヒットすると相手をロックして乱舞攻撃をたたき込む超必殺技。弱攻撃からつながる発生の早さに加えて、攻撃判定発生直後まで全身無敵状態が続く。画面端なら技後に近距離立ちCやしゃがみCによる追撃が可能だ。

ン！ハァ！フン！フン！ハァ！レッグトマホーク！」 ■アンリミテッドデザイア：MAX版「フン！ハァ！フン！フン！ハァ！」 【通常技･投げ技･特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「フン！」 ■通常技：強攻撃「ハァ！」 ■投げ技：クリフハンガードロップ「フンハァ！」 ■投げ技：カイザードライバー'91「フンハァ！」 【ダメージ･特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「アァ！」 ■ダメージ：強攻撃「ウッ！」 ■ダメージ：必殺技「アハッ！」 ■KO「WHOOOOOO！」 ■緊急回避「ハァ！！」 ■攻撃避け「ハァ！」 ■ダウン回避「フン！」 ■パワー溜め「WOOOOOO！」 ■パワーMAX発動「……」

AC PS2

Mr.BIG

KOF'96 BOSS TEAM

Mr.BIG

スティックを武器に闘うMr.BIG。通常技をはじめ、リーチに優れた技が多い。多彩なけん制技で相手を封殺せよ。

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：しゃがみAは非常にリーチが長く、地上戦の主力となるけん制技。遠距離立ちAと遠距離立ちCはリーチが長く、相手の中ジャンプを防止するのに役立つ。近距離立ちCは地上技の中で最も発生が早い。ジャンプ攻撃からのつなぎに使おう。しゃがみDはリーチが長く、ダウンを奪うことができる。

■空中通常技：ジャンプCは2段技で、跳び込みから地上技につなぎやすいのが利点。ジャンプDはリーチを活かし、遠距離からの跳び込みに使っていくといい。空中吹っ飛ばし攻撃は近距離からの跳び込みにおすすめ。ガード硬直が長く、連続して跳び込んでいくだけで相手にプレッシャーを与えられる。

■その他(特殊技)：ミリオンダラーバスターは背面ダウンを奪える。画面端で決めた後は相手の起き上がりにジャンプ攻撃を重ねよう。ブリックスティックは中段技だ。

■グランドブラスター：弱版はその場から、強版は一歩踏み込んで地を這う衝撃波を繰り出す。弱版は強攻撃から連続技に組み込める。強版はガード後に有利な状況を作れるが、極端に発生が遅い。通常技をガードされた場合のスキをフォローするために使っていこう。

■クロスダイビング：両腕を十字に構え、回転しながら前方へ突進する。強版のほうが突進距離が長いが、その分スキが大きい。弱版、強版ともに奇襲技として使えるが、先端部分を当てるようにしないと反撃を受けやすい。

■スピニングランサー：両腕を広げて回転す

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「ハッピーかい？」 ■登場2：初戦登場時「彼はすごいわよ(※取り巻きの女性の声)」 ■勝利1「フンッ！」 ■勝利2「イエ〜イ！」 ■勝利3「まったくグレイトだぜ！」 ■挑発「ハッピーかい？」 【必殺技・超必殺技動作】 ■ドラムショット「……」 ■グランドブラスター「ハイホー！」 ■クロスダイビング「ヒャッホー！」 ■スピニングランサー「レッツダンシング！」 ■クレイジードラム「レッツカーニバル！」 ■ブリックスティック「フンッ！」 ■カリフォルニアロマンス「デリシャス！」 ■ブラスターウェイブ「グッナイ！」 ■ライジングスピア「フィーバー！」 ■ライジングスピア：MAX版「フィーバー！ グッバイ！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「フンッ！」 ■通常技：強攻撃「オリャッ！！」 ■投げ技：ミリオンダラー

通常投げ　ミリオンダラーバスター
近距離で ←or→ +C
G 投げ　DM 20

通常投げ　ハイリフトスルー
近距離で ←or→ +D
G 投げ　DM 20

特殊技　ブリックスティック
→+A
G 中(上)　DM 8

※…( )内の数値はキャンセル版

必殺技　グランドブラスター
↓↘→+AorC
G 上　DM 18／22

必殺技　クロスダイビング
→↘↓↙←+AorC
G 上　DM 21／24

必殺技　スピニングランサー
→↘↓↙←+BorD
G 上　DM 4×4／4×10･11

必殺技　クレイジードラム
AorC連打
G 上　DM 5×n／7×n

必殺技　カリフォルニアロマンス
→↓↘+AorC
G 上　DM 14×3／14×4
弱版　強版

必殺技　ドラムショット
近距離で →↘↓↙←→+AorC
G 投げ　DM 2×10･11

超必殺技　ブラスターウェイブ
↓↘→↓↘→+AorC
G 上　DM 23×4／31×10
通常版　MAX版

超必殺技　ライジングスピア
近距離で →↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
G 投げ　DM 3×15／3×20･19
通常版　MAX版

る。打点が高くしゃがみ状態の相手に空振りしてしまうが、飛び道具を跳ね返せる。
■クレイジードラム：スティックで連続攻撃を仕掛ける必殺技。弱版よりも強版のほうが攻撃回数が多く、どちらも強攻撃からつなげられる。ただし、ヒット時に相手との距離が離れてしまうため、よほどのことがない限り全段ヒットしない。コマンドがAorC連打なので、ほかの技が暴発しないように注意したい。
■カリフォルニアロマンス：弱版はその場から、強版は突進攻撃後にジャンピングアッパーを繰り出す。前者は攻撃発生前にガードポイントと無敵時間があり、対空技に最適。強版は突進部分の攻撃発生が早く、威力は高い。しゃがみAからの連続技に重宝する。
■ドラムショット：相手をつかんだ後にスティックを連打するコマンド投げ。コマンド入力完成と同時に投げ判定が発生。ジャンプやダッシュから相手のガードを崩していこう。
■ブラスターウェイブ：前方にスティックを突き出すと同時に電撃を発生させる超必殺技。弱版、強版ともに攻撃発生が早く、弱攻撃から連続技に組み込める。ただし、無敵時間はほとんどなく、割り込みには不向き。MAX版もダメージアップ以外に大きな違いはない。
■ライジングスピア：相手を持ち上げてスティックで連続して突く。ライジングスピアはコマンド投げタイプの超必殺技で、投げ判定の発生が早く相手のガードを崩すのに重宝する。MAX版はダメージがかなり高い。

バスター「グッバイ！」 ■投げ技：ハイリフトスルー「グッバイ！」 ■特殊技：ブリックスティック「フンッ！」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「うっ！」 ■ダメージ：強攻撃「ぐお！」 ■ダメージ：必殺技「ぐおっ！」 ■KO「おおおぉぉぉぉ！」 ■緊急回避「はっはっは！」 ■攻撃避け「はっはっは！」 ■ダウン回避「うーん！」 ■パワー溜め「ぬうぅぅぅ！」 ■パワーMAX発動「……！」

AC　PS2

SHINGO YABUKI
矢吹 真吾

京にあこがれているだけに似たような技が多いが、性能は真吾流にアレンジされたユニークなものが多い。

キャラクターカラー

エディット専用キャラクター

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：近距離立ちCは発生が早く、連続技の起点として役立つ。しゃがみDは姿勢が低くなる下段技で、相手のけん制技をつぶすために使う。遠距離立ちDはジャンプ防止技になるが、リーチが短いため距離に注意。
■空中通常技：めくり性能の高いジャンプDを主力として使っていく。ジャンプBは発生が早く下方向に判定が強いので、しゃがみ対空を狙ってくる相手をつぶすのに使うといい。
■その他(特殊技)：➡＋Bは一見中段攻撃に見えるが、残念ながらしゃがみガード可能だ。
■百式・鬼焼き　未完成：両手を広げながら上昇して攻撃する技。無敵時間はないが攻撃判定は強いため、素速く反応ができれば対空技に使える。この技はランダムでクリティカルヒットが発生し、威力が上がる。
■百拾四式・荒咬み　未完成：踏み込みながらボディーブローを放つ。弱攻撃からつなげられる発生の早さと強制的にダウンを奪えるのが魅力だ。ランダムでクリティカルヒットが発生し、その場合は相手にやられ判定が残る。このときにクイックMAX発動を使用して、硬直を減らすことで追い打ちが可能だ。
■百拾五式・毒咬み　未完成：大きく踏み込み拳で殴りかかる。強攻撃から連続技になり、ヒット時はダウンを奪える。クリティカルヒットが発生すると、踏み込むときに攻撃判定が発生して2段技へと変化。この場合、初段がガード不能の攻撃になる。
■百壱式・朧車　未完成：前方に跳び蹴りを

VOICE DATA
【演出動作】■登場1「すぅー……はぁ　クールに行こうぜ、真吾！」■登場2：京対戦時「ほらコレコレ！　もえたろ？　へへっ　な一んて」■勝利1「よぉぉし！　やりましたよ、草薙さん！」■勝利2「はぁ、はぁ、はぁ……　勝てた！」■勝利3「へへ……もえたろ……」■勝利4「へへへー　やったぜ！」■挑発「技はほかに技はないのか／うっわっ、ありゃりゃ」【必殺技・超必殺技動作】■百式・鬼焼き　未完成「おりゃあああ！」■百壱式・朧車　未完成「てりゃ！　とりゃ！／じょあっ！」■百壱式・朧車　未完成：失敗時「いてぇ！」■百拾四式・荒咬み　未完成「ボディが甘いぜ！」■百拾五式・毒咬み　未完成「くらえ！」■真吾キック「真吾キィィィック！」■真吾謹製　オレ式・月肘(？)：↓↙←＋A or C版「おりゃあ！」　真吾謹製　オレ式・月肘(？)：→↘↓↙←＋A

繰り出す。弱版は蹴りを1発だけ、強版は着地してから再度跳び蹴りを繰り出し、合計3発の蹴りを繰り出す。弱攻撃から連続技にできるため、しゃがみB始動の連続技に使おう。ランダムでクリティカルヒットが発生。さらに強版の3段目で頭から落下して攻撃することがあり、これはガード不能となっている。

■真吾謹製　オレ式・銃研ぎ：体をひねりながら3回打撃攻撃を繰り出し、相手を追撃可能状態で浮かせる打撃投げ。

■真吾キック：前方に跳んでいきながら蹴りを放つ。弱版よりも強版が移動距離が長い。先端を当てればガードされても反撃を受けにくいため、奇襲攻撃として使いやすい。

■真吾謹製　オレ式・月肘(？)：肘を打ち落としていく中段技。コマンド入力後、攻撃判定が出るまでの間、膝から上の部位に通常技と特殊技に有効な当て身判定が発生する。当て身が成立した場合は蹴りで反撃するが、リーチが短いので空振りしやすいのが難点。

■外式・駆け鳳燐：一定距離を進むか、再度ボタンを押すことで体当たりを繰り出す超必殺技。ヒット時は相手を浮かせて追撃が可能だ。MAX版はガードクラッシュを誘発する効果に加えてキャンセルで(超)必殺技を出せるようになるので、MAX版をガードさせれば次の技で確実にダメージが与えられる。

■バーニングSHINGO：複数回の打撃攻撃を繰り出す超必殺技。弱版は発生が早いため、しゃがみB始動の連続技に使っていこう。

or C版「ゲッチュウ！」 ■バーニングSHINGO「燃えろ真吾！」 ■バーニングSHINGO：MAX版「燃えろ真吾！　びしっびしっびし！」 ■外式・駆け鳳燐「どりゃ！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「てやっ！」 ■通常技：強攻撃「このっ！」 ■投げ技：釟鉄「てやっ！」 ■投げ技：一刹背負い投げ・不完全「てやっ！」 ■特殊技：外式・轟斧　カッコだけ「てやっ！」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「ちっ」 ■ダメージ：強攻撃「くっ」 ■ダメージ：必殺技「うはぁっ」 ■KO「草薙さん　ごめんなさーい」 ■緊急回避「あぶねっ！」 ■攻撃避け「あぶねっ！」 ■ダウン回避「おっと！」 ■パワー溜め「ギュイイイン」 ■パワーMAX発動「ジャキーン！」 ■CPU乱入時「じゃっじゃじゃ〜ん！」

AC PS2

EIJI KISARAGI
如月 影二

クナイや移動技など、忍者らしい技がそろう影二。飛び道具対策を軸にした立ち回りで中～遠距離戦を制すのだ。

キャラクターカラー

エディット専用キャラクター

	Aボタン C	DM	G	Bボタン C	DM	G	Cボタン C	DM	G	Dボタン C	DM	G
近距離立ち攻撃	○	4	上	○	4	上	○	12	上	×・○	9×2	上・上
遠距離立ち攻撃	○	7	上	○	4	下	○	11	上	×	16	上
しゃがみ攻撃	○	4	上	×	4	下	○	12	上	○・×	11×2	下・上
垂直ジャンプ攻撃	×	8(6)	中	×	8(6)	中	×	15(11)	中	×	15(14)	中
斜めジャンプ攻撃	×	7(6)	中	×	7(6)	中	×	14(11)	中	×	14(14)	中

その他	C	DM	G
地上ふっとばし	○	16	上
空中ふっとばし	×	16(14)	上
ガードキャンセル	×	7	上
避け攻撃	○	8	上

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技： 遠距離立ちAはジャンプ防止になる。遠距離立ちDは足元にくらい判定がなくリーチが長い。けん制技の主力にしよう。
■空中通常技： ジャンプBはめくりが狙える。垂直ジャンプBは持続とリーチが長く、けん制に使いやすい。ジャンプDは下方向に判定が強く、リーチ十分の主力跳び込み技。空中ふっ飛ばし攻撃は持続が長く、横方向に強い。
■その他(特殊技)： 影二のC投げとD投げはともにダウン回避不能のダウンを奪える。

■気孔砲： 前方に気を放つ必殺技。相手の小、中ジャンプのけん制に役立つ。弱版は強攻撃からつなげられ、射程は画面半分程度。強版はつなげられないものの、射程は画面3分の2とかなり長い。相手の飛び道具を貫通可能だ。
■流影陣： 目の前にオーラを停滞させて、攻撃と同時に飛び道具をはね返す。強攻撃から連続でヒットし、弱版はガード時でも若干有利。強版でも若干不利な程度だ。
■霞み斬り： 手刀を振り下ろす。持続が長く早めに繰り出していけば、相手のけん制技や跳び込みに打ち勝てる。ガード時は反撃をくらうため、弱攻撃から連続技に組み込もう。
■天馬脚： ジャンプで接近し、攻撃範囲まで近づくと連続蹴りを繰り出す。やや発生は遅いものの、ヒット、ガード時問わず影二が有利となる。ヒット後は画面中央ならMAX版斬鉄波、画面端なら近距離立ちDなどで追撃可能。弱版と強版ではジャンプの高さと飛距離が違うほか、強版のみ強攻撃からつながる。

VOICE DATA
【演出動作】 ■登場1「……」 ■登場2：リョウ、ロバート、タクマ対戦時「ダア！　トャッ！　ンー！」 ■登場3：庵対戦時「ンーッ！」 ■勝利「笑止」 ■挑発「かかってきな！」 【必殺技・超必殺技動作】 ■気孔砲「気孔砲！」 ■流影陣「流影陣！」 ■天馬脚「ダア！」 ■影縫い「トャッ！」 ■霞み斬り「霞み斬り！」 ■骨破斬り「……」 ■影うつし「……」 ■斬鉄蟷螂拳「斬鉄蟷螂拳！」 ■斬鉄波「斬鉄波！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「ダア！」 ■通常技：強攻撃「トャッ！」 ■投げ技：空中一本背負い「……」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「ウアッ！」 ■ダメージ：強攻撃「ウッ！」 ■KO「ウア～！」 ■緊急回避「トャッ！」 ■攻撃避け「トャッ！」 ■ダウン回避「ダア！！」 ■パワー溜め「ンーッ！」 ■パワーMAX発動「……」

通常投げ 空中一本背負い
近距離で←or→+D
G 投げ　DM 20

必殺技 気孔砲
↓↘→+AorC
G 上　DM 20

必殺技 流影陣
→↓↘+AorC
G 上　DM 16

必殺技 霞み斬り
↓↙←+AorC
G 上　DM 17

必殺技 天馬脚
←↓↙+BorD
G 上　DM 12×4／12×5

必殺技 影うつし
↓↘→+BorD
G ―　DM ―

必殺技 骨破斬り
→↘↓↙←+BorD
G 上　DM 20

必殺技 骸縫い
空中で↓↘→+AorC
G 上　DM 11

超必殺技 斬鉄波
↓↘→↘↓↙←+AorC
G 上　DM 38／40×2
通常版　MAX版

超必殺技 斬鉄蟷螂拳
↓↘→↘↓↙←+BorD
G 上　DM 4×7・13／3×20・14
通常版　MAX版

■影うつし：相手をすり抜ける性質を持つ移動技。弱版は画面3分の2程度移動し、移動中は上半身無敵。相手のジャンプ攻撃に合わせれば位置を入れ替えられる。強版は1画面分を移動し、移動中は下半身無敵となる。

■骨破斬り：相手に向かって突進し、間合いに入ると斬りつける。弱版はガード時のスキが大きいが、強攻撃からつなげられる。連続技に組み込んでいこう。強版は通常技からつなげられないが、ガード時の硬直差はやや不利な程度。相手の不用意な手出しをつぶせる。

■骸縫い：空中からクナイを投げつける。威力は低いが、空中戦や地上の相手へのけん制、ダウン追い打ちとさまざまな用途に活用できる。相手の足元に投げると下段判定となる。

■斬鉄波：飛び道具を貫通する巨大なオーラの刃を飛ばす。弾速の遅い弱版は早出しの対空技に。弾速の速い強版は飛び道具対策となる。MAX版は発生が早くなり、2連続で刃を発射。一瞬だけ無敵時間があり1段目の刃は攻撃が重なっていても必ず発生する。ただし、通常版、MAX版ともに斬鉄波がヒットする前に影二が攻撃をくらうと、そのヒットストップ中は算鉄波の攻撃判定が消失してしまう。

■斬鉄蟷螂拳：骨破斬りと同じモーションで突進し、ヒット時は連続攻撃を繰り出す。弱攻撃からつながり、ダメージと攻撃後の攻めやすさは斬鉄波より上。連続技にはこちらを使おう。MAX版は分身して打撃を加え、相手は受け身不能のダウン状態となる。

AC PS2

KASUMI TODOH

EDIT CHARACTERS

藤堂 香澄

藤堂流古武術で駆使する香澄は、当て身や打撃投げなど特殊な技が多い。それぞれの技の性質を理解して闘おう。

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：遠距離立ちCと遠距離立ちDは、リーチに優れており中距離戦で役立つ。なお、前者はキャンセル可能だ。しゃがみBは発生が早い下段技。連打が利きキャンセル可能なため、ヒット時は双掌弾につなげよう。ふっとばし攻撃は、ほかのキャラクターと比べてリーチは短いが、発生が早く攻撃判定が強い。立ち合いで相手のけん制技をつぶしやすい。

■空中通常技：ジャンプCは2段技。2段目が出るギリギリの高さで使うと、ガードを崩しやすい。ジャンプDは横方向に強く、めくりを狙える。空中ふっとばし攻撃は下方向に強く、跳び込み時のメインとして使おう。

■特殊技(その他)：肘を打ち下ろす➡＋Aはリーチが長く、通常版は中段で離れた位置からガードを揺さぶれる。キャンセル版は中段ではなくなるが、連係や連続技に役立つ。EXTRAモードなら密着➡＋Aでしゃがみガードを崩したあと、すばやくクイック避け→避け攻撃がつながるので、連続技を狙える。

■重ね当て：腕を振り下ろして気を放つ。飛び道具判定で攻撃判定が強く、けん制に使いやすい。強版のほうがリーチは長いが、弱版は発生と硬直に優れているので、後者をメインで使おう。空中版は発生が早く、ジャンプ直後に出せばすぐに落下するのでけん制に使えるが、着地時のスキが大きい点に注意。

■対空重ね当て：斜め上に重ね当てを放つ。無敵時間はないが、早めに出せば対空技になる。しゃがんだ相手に当たりにくいのが難点。

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「えい！よろしくお願いします！」 ■登場2：リョウ、ロバート、ユリ、タクマ対戦時「えい！　本気でこい！」 ■勝利1「あはははは」 ■勝利2「カンバックウェンユウゴウアップ！」 ■勝利3「えいえいえいへぁ！！」 ■挑発「もっと本気でこい！」 【必殺技・超必殺技動作】 ■重ね当て「いや～！」 ■対空重ね当て「いや～！」 ■白山桃「ハァー！」 ■双掌弾「えいっ！」 ■諸手返し「はっ！」 ■甲割り「ハァー！」 ■雷咆吼「ハァー！」 ■滅身無投「はっ！」 ■殺掌陰蹴「はっ！」 ■竜巻槍打「ハァー！」 ■超重ね当て「ちょ～重ね当て！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「えい！」 ■通常技：強攻撃「てや！」 ■投げ技：百足畳み「ハァー！」 ■投げ技：蝸牛掛け「ハァー！」 ■特殊技：肘当て「えい！」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：

■白山桃：腕を振り上げ、相手を打ち上げる。一瞬間を置いてから上半身に長時間ガードポイントが発生する。これを活かして対空や特定の連係への割り込みに活用しよう。

■滅身無投：ジャンプ攻撃と必殺技を当て身し、相手を上空に放り投げる。落下中は超重ね当てなどで追撃可能。なお、動作開始直後と一部の打点の低い技は、当て身できない。

■殺掌陰蹴：下段以外の地上通常技と特殊技を当て身する。相手は蹴り飛ばされるが、受け身は可能。滅身無投同様、出始めに当て身不可能な時間がある。なお、テリーのしゃがみDなど打点の高い下段技は当て身可能だ。

■雷咆吼：力強く地面を踏みつけ、足元から衝撃波を放つ。ガードされると若干不利だが、ヒットすれば遠距離立ちCなどがつながる。

■双掌弾：両手を突き出して前進する。硬直が若干気になるが、発生とリーチは優秀だ。

■諸手返し：双掌弾ヒット時のみ派生可能で、相手を投げ飛ばす。ダメージは低いが、相手は背を向けた状態でダウンする。

■甲割り：ダウンした相手に拳を振り下ろす、諸手返しの追加技。ダメージが非常に高い。

■竜巻槍打：相手を浮かせられる打撃投げ。ヒットすると、頂点付近でのみ追撃できる。ガード崩しや連続技で非常に役立つ技だ。

■超重ね当て：巨大な重ね当てを放つ。地上、空中版ともに強版は弱版より発生が遅い。また、地上版はためるとダメージが上がる。MAX版は多段技となり、射程が長くなる。

弱攻撃「ウッ！」 ■ダメージ：強攻撃「ウゥ！」 ■ダメージ：必殺技「ウゥン！」 ■KO「こんな奴に負けるなんて～！」 ■緊急回避「はっ！」 ■攻撃避け「はっ！」 ■ダウン回避「はっ！」 ■パワー溜め「はっ！」 ■パワーMAX発動「……」

AC PS2

RUGAL BERNSTEIN

EDIT CHARACTERS

ルガール・バーンシュタイン

ルガールは通常技にクセがあり慣れるまでは扱いづらいが、必殺技のバランスに優れたキャラクターだ。

キャラクターカラー

	Aボタン C	DM	G	Bボタン C	DM	G	Cボタン C	DM	G	Dボタン C	DM	G
近距離立ち攻撃	○	9	上	○	8	上	○·○	11×2	上·上	○·×	11×2	上·上
遠距離立ち攻撃	×	9	上	○	7	下	必	16	上	×	16	上
しゃがみ攻撃	○	6	上	×	7	下	○	11	上	○	15	下
垂直ジャンプ攻撃	×	10(9)	中	×	8	中	×	15(14)	中	×	11×2(14)	中
斜めジャンプ攻撃	×	9	中	×	8	中	×	14	中	×	13(14)	中

その他	C	DM	G
地上ふっとばし	必	17	上
空中ふっとばし	×	16(14)	上
ガードキャンセル	×	7	上
避け攻撃	必	10	上

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：遠距離立ちAがけん制技の主力。遠距離立ちCとしゃがみDは大振りだが、キャンセルが可能なので適宜使っていこう。しゃがみBはリーチがあり姿勢が低くなるため、対空技として使い勝手が良い。

■空中通常技：跳び込みには下方向に判定が強く、めくり性能が高いジャンプBを使おう。空対空には横方向に強いジャンプCがベター。

■その他(特殊技)：➡＋Bは2段技で、初段のみキャンセルが可能となっている。発生の早さとリーチに優れているため、スキの大きい相手の技をガードしたときの反撃手段や、弱攻撃からの連続技として重宝する。

■烈風拳：地を這う衝撃波を放つ飛び道具で、弱版よりも強版のほうが弾速が速い。見た目以上に上方向に攻撃判定が大きいため、相手のジャンプを引っかけやすい点がうれしい。

■ダークバリア：その名のとおり目の前にバリアを作り出す技。このバリアは飛び道具を跳ね返す性質を持っている。また、技自体にも攻撃判定もあり、直接当てていく使い方が可能。弱攻撃→ダークバリアと連係させると動こうとした相手にヒットしやすい。画面中央であれば、ダークバリアをガードされても反撃を受けずに済む。

■ゴッドプレス：勢いよく突進していき、相手をそのまま画面端まで運んでたたきつける。ヒット時は必ず画面端で強制的にダウンを奪えるのが最大の利点。強攻撃からつながるため、連続技に組み込んでいこう。

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1：ハイデルン対戦時「クックックッ……ほざくか……」 ■登場2：柴舟対戦時「ヤー……」 ■登場3：クリス対戦時「ハッハー。この日を待っていたぞ！」 ■勝利1「くだらん……」 ■勝利2「弱すぎる……」 ■勝利3「くっくっく……」 ■挑発「ハッハッハ！」 【必殺技・超必殺技動作】 ■烈風拳「烈風拳！」 ■カイザーウェイブ「カイザー　ウェイブ！」 ■ジェノサイドカッター「ジェノサイ(ド)ッ！　カッター！」 ■ダークバリア「ハッハッハアー！」 ■ゴッドプレス「フンッ！」 ■ギガンティックプレッシャー「死ねい！」 ■ギガンティックプレッシャー：MAX版「ヘアッ！　死ねえいっ！」 ■デッドエンドスクリーマー「ハアッ！／ハハハハハハー！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「フッ！」 ■通常技：強攻撃「ハァッ！」 ■投げ技：

■ジェノサイドカッター：上昇しながら蹴りを繰り出す技で、弱版は低く強版は高く跳ぶ。どちらも弱攻撃からつなげられるが、メインは全身無敵状態になる強版を対空技や割り込み技として使っていくことにある。
■カイザーウェイブ：両腕から大きな気を放つ飛び道具。弱版は発射が早く弾速が遅い代わりにスキが小さめ。強版はその逆となっている。ボタンを押しっぱなしでためることができ、ヒット数が上昇して威力も上がる。この技はジャンプで跳び越えられにくいのが強み。また、弱版はルガールの目の前に攻撃判定が発生するため、ためを駆使して前転で転がってきた相手にヒットさせることも可能だ。
■ギガンテックプレッシャー：ゴッドプレスを強化した超必殺技。発生が早く弱攻撃からつなげられるため、連続技に組み込みやすいのがうれしい。発生直前まで無敵時間があるため、攻撃判定の持続が短い相手の技に割り込んでもいい。なお、MAX版は威力は上昇するが、無敵時間に変化はない。
■デッドエンドスクリーマー：高く跳び上がって相手を踏みつける移動投げ系の超必殺技。弱版は画面3分の1程度を進み、強版は画面端まで跳んでいく。前者は跳び上がった直後まで無敵時間があり、強版はそれよりもさらに無敵時間が長い。ルガールの超必殺技でも威力が高いため、相手の飛び道具にタイミングを合わせるようにして狙っていこう。MAX版は強版と同じ性能で威力が上昇している。

スコーピオンデスロック「フンッ！」 ■投げ技：スコーピオンブロー「フンッ！」 ■特殊技：ダブルトマホーク「ハァッ！」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「ムッ！」 ■ダメージ：強攻撃「ンッ！」 ■ダメージ：必殺技「うおっ！」 ■KO「ぐおあああぁぁぁぁ！」 ■緊急回避「ハアッ！」 ■攻撃避け「ハアッ！」 ■ダウン回避「ハアッ！」 ■パワー溜め「ムウッッッッ！」 ■パワーMAX発動「フンッ！」

プレイステーション 2版 オリジナルモード

プレイステーション 2版『KOF'98UM』の魅力は、新キャラクターの追加にとどまらない！
さまざまな遊び方が楽しめる9種類のオリジナルモードについて紹介してこう。

ARCADE PLAY

任意のキャラクターを3人選択し、CPU戦または2P対戦を楽しむモード。ARCADE PLAYには特別なストーリーはないが、クリアするとエンディングイラストが見られる。

VS 2P、VS CPUを選択した場合、1試合ごとにキャラクターが選択できる。さくさく遊べるぞ。

GALLERY

『KOF'98UM』のエンディングイラストやムービーが鑑賞できる。また、プレイステーション版や、ドリームキャスト版『KOF'98』のイラストなども閲覧可能。さらに各種デモやコンボムービーも収録されている。なお、一部のイラストやデモは、特定の条件をクリアすることで解放される。解放の条件は解説書に記載されている。

イラスト閲覧時は、拡大や縮小だけでなく、上下左右の移動といった操作も可能。

個性豊かなイラスト群は必見。『KOF』愛に溢れた作品群が目白押しとなっている。

SINGLE PLAY

任意のキャラクターを1人選択し、CPU戦または2P対戦を楽しむモード。プレイヤーが使用するキャラクターが1人ということ以外は、基本的な内容はARCADE PLAYと同じ。

キャラクター1人にしぼって対戦できる。得意なキャラクターの闘い方を極めるのに、うってつけだ。

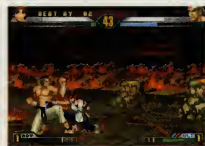
CHALLENGE

任意のキャラクターを選択し、さまざまな課題が設定されたミッションをクリアしていくモード。ミッションの内容は「5回受け身をとれ」といった簡単なものから、「30ヒット以上の連続技を決めろ」といった難解なものまで、多種多様。はじめは用意されているミッションは少ないが、クリアしていくうちに新たなミッションが増えていく。

課題をクリアするまで何度も挑戦可能。ただし、残り時間にだけは気を配っておこう。

本書P158では、難度の高い3つのミッションについて、攻略のヒントを掲載。

ENDLESS

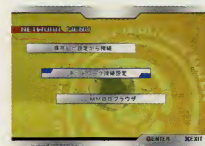
任意のキャラクターを1人選択し、CPUを相手に体力が続く限り闘うモード。出現キャラクターはランダムだが、一度倒せば全キャラクターを倒すまで再び登場することはない。

勝利時には体力がわずかに回復する。ダメージを受けすぎると、どんどん展開が苦しくなってくる。

GAME OPTION

ゲームに関する各種設定が変更できるモード。CPUの強さやラウンドタイム、キーコンフィグ以外にも、背景の2D／3Dの切り替えといった要素が変更可能だ。

キャラクターカラーだけでなく、必殺技のエフェクトカラーもカスタマイズできるこだわりの内容だ！

NETWORK MATCH

KDDIの「マルチマッチングBB」サービスを利用して、全国のプレイヤーとオンライン対戦が楽しめるモード。部屋にいながらにして、いつでも好きなときに対人戦が楽しめる。

最初にプロバイダや回線といった項目を設定するだけで、以降は簡単にログインできるようになる。

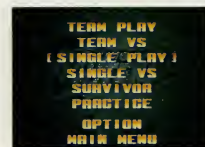
PRACTICE

CPUもしくはプレイヤーを相手にさまざまな練習ができるモード。体力ゲージやパワーゲージの量、ステージなどが自由に選択可能。CPUを相手にした場合のみ、立ち·しゃがみといったCPUの状態や繰り出される攻撃を細かく設定できる。連続技の練習に役立つほか、任意の行動をCPUに覚えさせて実行させることで、相手の連続技に対する割り込みの練習にも活用できる。

体力がゼロになっても対戦は終了しない。思う存分、コマンドや連続技を練習しよう。

任意の行動を記録させられるCOMMANDが最大の特徴。詳細は本書P158参照。

NEOGEO MODE

ネオジオROM版の『KOF'98』がプレイできる。各キャラクターの性能は当時のままなので、『KOF'98UM』とは違う闘いが楽しめる。対CPU戦と対人戦以外に、オメガルガール目指してCPUと闘い続けるサバイバーがある。

メニュー画面に懐かしさを覚えるプレイヤーも多いはず。シリーズ屈指の名作の出来映えを再確認しよう。

AC PS2

ANOTHER TERRY BOGARD

ANOTHER FATAL FURY TEAM

テリー・ボガード(裏)

テリー(裏)は飛び道具の射程が長く、対空技がタメ入力のコマンドなので、よりディフェンシブに闘える。

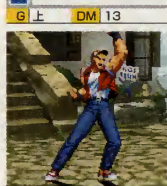
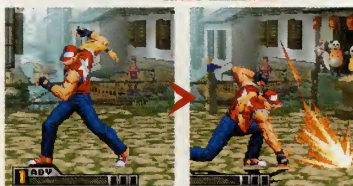
※基本アクション及び通常技については、P18を参照。

キャラクターカラー

通常投げ グラスピングアッパー
近距離で ←or→＋C
G 投げ　DM 19

通常投げ バスタースルー
近距離で ←or→＋D
G 投げ　DM 18

特殊技 バックナックル
→＋A
G 上　DM 5×2

特殊技 ライジングアッパー
↖＋C
G 上　DM 13

必殺技 パワーウェイブ
↓↘→＋AorC
G 上　DM 11／13

必殺技 バーンナックル
↓↙←＋AorC
G 上　DM 22

必殺技 ファイヤーキック
←↙↓↘→＋BorD
G 下・上　DM 6×2／7×2

※…ライジングタックルでキャンセル可能

必殺技 ライジングタックル
↓タメ↑＋AorC
G 上　DM 4×5／10×7

必殺技 ラウンドウェイブ
→↓↘＋AorC
G 下　DM 7

必殺技 クラックシュート
↓↙←＋BorD
G 上　DM 10×4／11×4

超必殺技 パワーゲイザー
↓↙←↙→＋AorC
G 上　DM 37／21×3

通常版

MAX版

■パワーウェイブ：地を這う衝撃波を放つ。スキが小さく画面端まで届くため、けん制に使いやすい。強版は若干スキが大きく、弾速が速い。強攻撃から連続でヒットさせられる。
■バーンナックル：拳を突き出し突進する。弱版は強攻撃からつながり、移動距離が短い。強版は発生が遅い代わりに移動距離が長い。どちらも先端部分を当てればスキは小さい。
■クラックシュート：空中からのかかと落とし。弱版は発生が早く、先端を当てれば反撃されにくい。強版は移動距離が長いが、しゃがんでいる相手に当たらないのが難点。
■ライジングタックル：逆立ちしながら上昇する対空技。弱版は下半身の無敵時間が長く、上半身の無敵時間は発生と同時に途切れる。強版は弱版とは逆の性質になっている。
■ラウンドウェイブ：目の前に衝撃波を発生させる。持続が長く、下段判定なのが特徴。スキは非常に大きいものの、相手に触れさせれば必殺技でキャンセルしてフォローできる。
■ファイヤーキック：下段技のスライディング→打ち上げキックの連係技で、2段目はライジングタックルでキャンセル可能。ただし、1段目が空振りすると2段目に連係しない。強版のほうが威力は高いが、リーチが長くスキも大きい。スライディング部分は姿勢が低く、打点の高い技をかわしながら攻撃可能だ。
■パワーゲイザー：テリーと違い、斜めに火柱が上がるが、性能はほとんど同じ。強攻撃からの連続技に組み込んでいこう。

VOICE DATA
【演出動作】 ■登場「ヘイ、カモン、カモン！」 ■勝利「オッケー！」 ■挑発「……」 【必殺技・超必殺技動作】 ■バーンナックル「バーンナックル！」 ■パワーウェイブ「パワーウェイブ！」 ■ラウンドウェイブ「ラウンドウェイブ！」 ■クラックシュート「クラックシュート！」 ■ファイヤーキック！「ふっ！」 ■ライジングタックル「ライジングタックル！」 ■パワーゲイザー「パワーゲイザー！」 ※【通常技・投げ技・特殊技動作】及び【ダメージ・特殊動作】のボイスはテリー・ボガード(P018～019)を参照

AC PS2

ANOTHER ANDY BOGARD
アンディ・ボガード（裏）

ANOTHER FATAL FURY TEAM

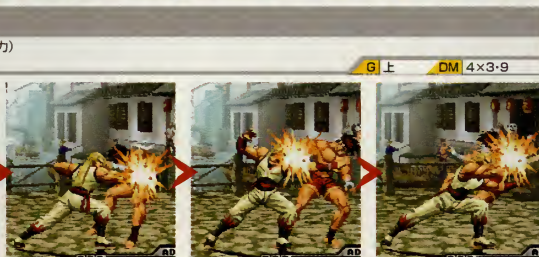
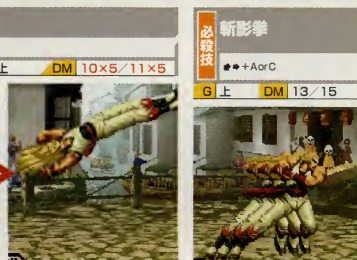
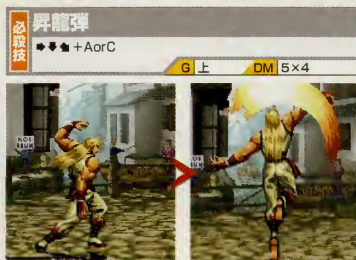
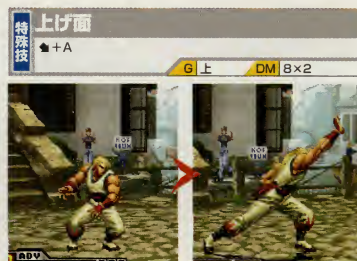
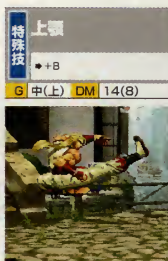
飛び道具、対空技、突進技を併せ持つオールラウンダー。移動投げの爆震で距離を問わずプレッシャーを掛けよう。

※基本アクション及び通常技については、P20を参照。

キャラクターカラー

分類	技名	コマンド	G	DM
通常投げ	剛臨・改	近距離で←or→+C	投げ	12×2
通常投げ	抱え込み投げ	近距離で←or→+D	投げ	20
特殊技	上顎	→+B	中(上)	14(8)
特殊技	上げ面	↘+A	上	8×2
必殺技	飛翔拳	↓↙←+AorC	上	12／13
必殺技	昇龍弾	→↓↘+AorC	上	5×4
必殺技	空破弾	←↙↓↘→+BorD	上	10×5／11×5
必殺技	斬影拳	↙→+AorC	上	13／15
必殺技	我弾幸	斬影拳中に↓↘→+AorC	上	8／9
必殺技	撃壁背水掌	↓↙←+BorD(4回連続入力)	上	4×3·9
必殺技	爆震	←↙↓↘→+AorC	投げ	14×2
超必殺技	絶　裂破弾	↓↙←↙↓↘→+BorD	上	弱版：6×7／強版：6×8／MAX版：4×16
超必殺技	男打弾	↓↘→↓↘→+AorC(ボタン連打)	上	13×1～5·20／18×1～11·26

※…（ ）内の数値はキャンセル版

通常版　MAX版

■飛翔拳：前方に気弾を飛ばす。発生が早く軌道が高いため、相手のジャンプに当てやすい。ただし、発射後のスキは大きい。
■昇龍弾：手を振り上げつつ上昇する。弱版は発生直前まで、強版は発生後まで無敵状態。無敵時間の長い強版を対空に使っていこう。
■空破弾：体を宙に投げ出し、足側から突っ込む。弱版より強版のほうが移動距離が長い。降下中の攻撃をガードさせればスキは小さい。
■斬影拳：突進しつつ肘打ちで攻撃。ダメージが大きい強版を連続技に組み込んでいこう。
■我弾幸：残影拳からの派生技。残影拳からつなげられ、ヒット時はダウンを奪える。
■撃壁背水掌：4回連続入力で出せる突進技。弱版より強版のほうが突進力があり、技の回数が増えるにつれてスキが大きくなり、ガード後の間合いが広くなる。発生が早く弱攻撃からつなげられるため、反撃技として役立つ。
■爆震：相手に気を送り込み、爆破させる移動投げタイプの必殺技。移動距離は画面の3分の2程度で、密着時に相手が通常投げが決められる状態のみ投げに移行する。ガード硬直中やくらい硬直中には当たらないので注意すること。失敗時はその場で一定時間硬直し、成功時は受け身不能のダウンを奪える。
■絶　裂破弾：紫の炎につつまれながら突進する。アンディの超裂破弾とほぼ同性能。無敵時間が短く、連続技に組み込みにくい。
■男打弾：特定の部位を乱打する。無敵時間は一瞬。ボタン連打でヒット数を増やせる。

VOICE DATA 【演出動作】 ■登場「フッ……」 ■勝利「はあぁ」 ■挑発「フッ……」 【必殺技・超必殺技動作】 ■斬影拳「斬影拳！」 ■我弾幸「そやあっ！」 ■飛翔拳「飛翔拳！」 ■撃壁背水掌「ふん、ふん、ふん、うりゃあ！」 ■昇龍弾「昇龍弾！」 ■空破弾「空破弾！」 ■爆震「せやーっ！　よしっ！」 ■絶　裂破弾「ぜーつ！」 ■男打弾「フッ、フッ(※連打回数で変化)　裂！」 ※【通常技・投げ技・特殊技動作】及び【ダメージ・特殊動作】のボイスはアンディ・ボガード(P020～021)を参照

AC PS2

ANOTHER JOE HIGASHI
ジョー・ヒガシ(裏)

ANOTHER FATAL FURY TEAM

ジョー(裏)は必殺技のけん制能力が低いものの、連続技が充実している。接近してからが勝負だ！

※基本アクション及び通常技については、P22を参照。

キャラクターカラー

通常投げ ひざ地獄
近距離で←or→+C
G 投げ DM 6×4

通常投げ レッグスルー
近距離で←or→+D
G 投げ DM 19

特殊技 ローキック
→+B
G 上 DM 10

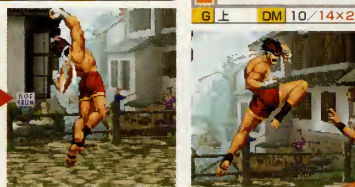
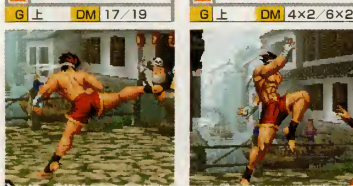
特殊技 スライディング
↘+B
G 下(上) DM 12(9)

※…( )内の数値はキャンセル版

必殺技 ハリケーンアッパー
←↙↓↘→+AorC
G 上 DM 11／12

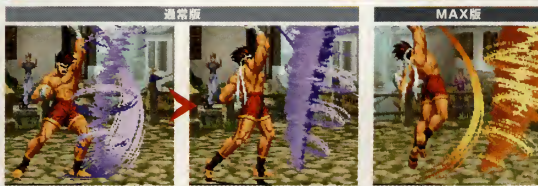
必殺技 爆裂拳
AorC連打
G 上 DM 10×36

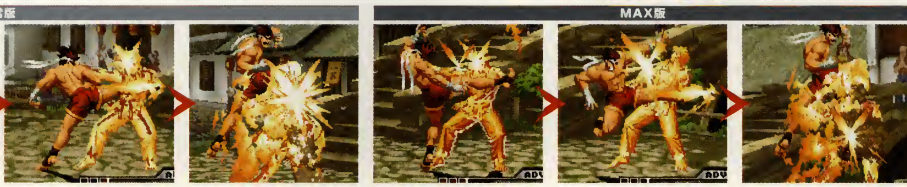
必殺技 爆裂フィニッシュ
爆裂拳中に↓↘→+AorC
G 上 DM 12／12×2

必殺技 タイガーキック
→↓↘+BorD
G 上 DM 10／14×2

必殺技 スラッシュキック
←↙↓↘→+BorD
G 上 DM 17／19

必殺技 プレッシャーニー
→↓↘+AorC
G 上 DM 4×2／6×2

必殺技 黄金のふくらはぎ
プレッシャーニー中に↓↙←+BorD
G 上 DM 14

超必殺技 スクリューアッパー
↓↘→↓↘→+AorC
G 上 DM 20×n／29×n

通常版　MAX版

超必殺技 サンダーファイヤー
↓↘→↓↘→+BorD
G 上 DM 2×5·20×5／2×8·22×6·14

通常版　MAX版

■ハリケーンアッパー：拳を振り上げて竜巻を飛ばす。攻撃判定が見た目より小さく、相手の小、中ジャンプで簡単に飛び越されてしまう。遠距離からのけん制に使っていこう。強版の方が弾速と発射タイミングが早い。
■爆裂拳：超絶的なスピードでパンチを繰り出す。攻撃中は前後移動とABCD同時押し入力による停止が可能。相手が立ち状態のときは弱攻撃から、しゃがみ状態のときは強攻撃からつなげられる。弱版と強版の違いは攻撃の密度と停止後の硬直にあり、弱版は先端を当てても連続ガードにならない代わり、当てた瞬間に停止すればジョー(裏)が大幅に有利になる。強版は先端部分でも連続ガードになるが、停止後は若干有利な程度。
■爆裂フィニッシュ：爆裂拳の派生技。弱版はスキが小さく、強版は威力が大きい。
■タイガーキック：膝蹴りを出しながら跳び上がる。無敵時間が長い強版を対空に使おう。
■スラッシュキック：突進キック。弱版を先端で当てるようにすればスキは小さい。
■プレッシャーニー：突進から膝蹴りを出しつつ上昇する。弱版は弱攻撃から、強版は強攻撃からつなげられる。連続技や反撃に有効。
■黄金のふくらはぎ：プレッシャーニーの派生技。受け身不能のダウンを奪える。
■スクリューアッパー：巨大な竜巻を発生させる。無敵時間の長いMAX版を対空に使おう。
■サンダーファイヤー:怒涛の連続蹴り。発生、リーチともに優秀。連続技に組み込もう。

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「ヘァイッ！」 ■登場2：キング対戦時「ハッハッハッハッハッハッ！」 ■勝利「オッシャー！」 ■挑発「(パンパン)オラオラァ！」 【必殺技·超必殺技動作】 ■ハリケーンアッパー「ハリケーンアッパー！」 ■タイガーキック「タイガーキック！」 ■スラッシュキック「スラッシュキック！」 ■爆裂拳「……」 ■爆裂フィニッシュ「くらええい！」 ■プレッシャーニー「オッシャー！」 ■黄金のふくらはぎ「……」 ■スクリューアッパー「スクリューアッパー！」 ■スクリューアッパー：MAX版「これでもくらええい！」 ■サンダーファイヤー「オラオラァ！」 ■サンダーファイヤー：MAX版「オラオラァ！　オッシャー！」 ※【通常技·投げ技·特殊技動作】及び【ダメージ·特殊動作】のボイスはジョー·ヒガシ(P022～023)を参照

ANOTHER RYO SAKAZAKI

リョウ・サカザキ(裏)

ANOTHER ART OF FIGHTING TEAM

リョウ(裏)は必殺技にクセがなく、扱いやすいキャラクターだ。特に虎砲はリョウよりも高性能といえる。

※基本アクション及び通常技については、P24を参照。

キャラクターカラー

谷落とし（通常投げ）

近距離で←or→+C

G 投げ　DM 20

巴投げ（通常投げ）

近距離で←or→+D

G 投げ　DM 20

氷柱割り（特殊技）

→+A

G 中(上)　DM 14(8)

※…( )内の数値はキャンセル版

虎砲（必殺技）

→↓↘+AorC

G 上　DM 13／14·10

虎煌拳（必殺技）

↓↘→+AorC(空中可)

G 上　DM 13／14(13)

空中版

※…( )内の数値は空中版

暫烈拳（必殺技）

→←→+AorC

G 上　DM 3×10·7

飛燕疾風脚（必殺技）

→↘↓↙←+BorD

G 上　DM 14／9×2

覇王翔吼拳（超必殺技）

→←↙↓↘→+AorC

G 上　DM 38／12×5

通常版　MAX版

龍虎乱舞（超必殺技）

↓↘→↘↓↙←+AorC

G 上　DM 3×12·7×2／3×19·1×3·3×5

通常版　MAX版

■虎砲：拳を振り上げつつ跳び上がる必殺技。弱版は攻撃発生直前まで無敵時間があり、ガード時のスキが小さい。反撃を受けにくく、相手の起き上がり攻めや連係に対する割り込み手段として活用していこう。強版はスキが大きい代わりに攻撃発生後まで無敵。主に相手のジャンプを迎撃するのに使っていく。

■虎煌拳：前方に腕を突き出し、気弾を発射する。通常のリョウとは異なり画面端まで気弾が飛んでいくので、遠距離からのけん制や中間距離でのジャンプ防止に役立つ。なお、強版のほうが弾速が速い。空中版は斜め下方向に気弾を放つ。ダウンしている相手にも当たるため、暫烈拳ヒット後の追撃に使おう。

■暫烈拳：パンチ連打がヒットすると相手を捕らえ、さらに追撃を加えてからアッパーで締める。強攻撃から連続でつなげられ、ヒット時は受け身不能状態のダウンを奪える。

■飛燕疾風脚：勢い良く前方に突進しながら飛び蹴りで攻撃する。弱版は攻撃発生が早く、弱攻撃から連続でヒット、強版は威力が上昇する代わりに強攻撃からしかつなげられない。

■覇王翔吼拳：前方に巨大な気弾を放つ。弱版より強版のほうがはるかに弾速が速い。飛び道具をかき消しつつ進むため、相手が飛び道具を出すタイミングにあわせて使おう。

■龍虎乱舞：前方への突進攻撃が当たると、さらに追撃を加える乱舞技。弱版、強版、MAX版ともに無敵時間はほぼないが、いずれも強攻撃から連続技に組み込んでいける。

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場「おらおら！」 ■勝利「おーす！」 ■挑発「オラオラ！」 【必殺技・超必殺技動作】 ■飛燕疾風脚「飛燕疾風脚！」 ■虎煌拳「虎煌拳！」 ■空中虎煌拳「虎煌拳！」 ■虎砲「おりゃあー！」 ■暫烈拳「暫烈拳！」 ■覇王翔吼拳「覇王翔吼拳！」 ■龍虎乱舞「極限流奥義！／おら！　おら！　おら！　おら！　おら！　もらったぁ！」 ※【通常技・投げ技・特殊技動作】及び【ダメージ・特殊動作】のボイスはリョウ・サカザキ(P024～025)を参照

AC PS2

ANOTHER ROBERT GARCIA

ロバート・ガルシア(裏)

ANOTHER ART OF FIGHTING TEAM

シンプルな性能を持つ必殺技と超必殺技がそろったロバート(裏)。"跳ばせて落とす"のが得意なスタイルだ。

※基本アクション及び通常技については、P26を参照。

キャラクターカラー

A B C D A・B A・D B・C C・D

通常投げ 龍跳脚

近距離で←or→+C

G 投げ DM 20

通常投げ 首切り投げ

近距離で←or→+D

G 投げ DM 20

特殊技 龍顎砕

→+B

G 上 DM 10

特殊技 勾龍降脚蹴り

→+A

G 中(上) DM 14(7)

※…( )内の数値はキャンセル版

必殺技 龍撃拳

↓↘→+AorC

G 上 DM 12/14

必殺技 龍牙

→↓↘+AorC

G 上 DM 13/10×2

必殺技 幻影脚

→←→+BorD

G 上 DM 4×11・7

必殺技 飛燕龍神脚

空中で↓↙←+BorD

G 上 DM 15

必殺技 飛燕疾風脚

→↘↓↙←+BorD

G 上 DM 14/13×2

超必殺技 覇王翔吼拳

→←↙↓↘→+AorC

G 上 DM 36/30×5

通常版 MAX版

超必殺技 龍虎乱舞

↓↘→↘↓↙←+AorC

G 上 DM 3×12・7×2/3×19・1×3・3×5

通常版 MAX版

■龍撃拳：前方に気弾を飛ばす。画面端まで到達し、弱版よりも強版のほうが弾速が速い。中〜遠距離からジャンプ防止に使っていこう。
■龍牙：ボディブローからアッパーに連係しつつ跳び上がる。弱版は無敵時間がないが、強版は攻撃発生後まで無敵。対空迎撃や割り込み、弱攻撃始動の連続技に使おう。
■幻影脚：正面に蹴りを連打し、ヒットすると相手をつかまえてさらに連続攻撃を加える。密着の強攻撃から連続でつなげられ、攻撃後はやられ判定を残したまま相手を打ち上げるため、さらに強版龍牙などで追撃できる。
■飛燕龍神脚：空中から前方斜め下方向に脚を突き出しつつ突進する、弱版よりも強版の方がより遠くへ移動しつつ攻撃でき、ジャンプの軌道を変化させられるので奇襲に最適。ただし、ガード時のスキが大きいため、相手の足元を狙って繰り出していこう。
■飛燕疾風脚：脚を突き出しつつ前方に突進する。弱版は強攻撃から、強版は弱攻撃から連続でヒットするが、ガード時は反撃を受けやすい。使用時は必中を心がけよう。
■覇王翔吼拳：巨大な気弾を発射する。強版の方が弾速が速く、飛び道具を貫通する性能を持つ。強版を相手の飛び道具に合わせて繰り出していくのが、基本的な使い方だ。
■龍虎乱舞：突進攻撃がヒットすると相手をつかみ、さらに連続攻撃を加える。無敵時間はなく、弱版もしくはMAX版を強攻撃始動の連続技に組み込んでいくのがベターだ。

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「ほな、いきまっせー!」 ■登場2:ケンスウ対戦時「ぼちぼちでんな!」 ■勝利「よっしゃあ!」 ■挑発「どないしたんや?」 【必殺技・超必殺技動作】 ■飛燕疾風脚「飛燕疾風脚!」 ■龍撃拳「龍撃拳!」 ■龍牙「そりゃあー!」 ■飛燕龍神脚「飛燕龍神脚!」 ■幻影脚「幻影脚!」 ■覇王翔吼拳「覇王翔吼拳!」 ※【通常技・投げ技・特殊技動作】及び【ダメージ・特殊動作】のボイスはロバート・ガルシア(P026〜027)を参照

AC PS2

ANOTHER YURI SAKAZAKI
ユリ・サカザキ(裏)

ANOTHER ART OF FIGHTING TEAM

無敵技を失った代わりに、空中飛び道具と移動投げを得たユリ(裏)。けん制能力が大幅にアップしている。

※基本アクション及び通常技については、P28を参照。

キャラクターカラー

通常投げ 鬼はりて
近距離で⬅or➡+C
G 投げ DM 18

通常投げ さいれんと投げ
近距離で⬅or➡+D
G 投げ DM 20

通常投げ 燕落とし
空中・近距離で⬆以外+C
G 投げ DM 18

特殊技 燕翼
➡+B
G 中(上) DM 12

※…( )内の数値はキャンセル版

必殺技 虎煌拳
⬇⬊➡+AorC
G 上 DM 12/14

必殺技 雷煌拳
空中で⬇⬊➡+BorD
G 上 DM 15

必殺技 砕破
⬇⬋⬅+AorC
G 上 DM 17/19

必殺技 百烈びんた
➡⬅⬋⬇⬊➡+BorD
G 投げ DM 3×11

超必殺技 飛燕鳳凰脚
⬇⬊➡⬇⬊➡+BorD
G 上 DM 3×15/2×23·3·33

通常版 / MAX版

超必殺技 覇王翔吼拳
➡⬅⬋⬇⬊➡+AorC
G 上 DM 36/29×5

通常版 / MAX版

超必殺技 滅鬼斬空牙(芯!ちょうアッパー)
⬇⬊➡⬇⬊➡+AorC
G 上 DM 6·35·12(12)/8·59·12(12)

通常版 / MAX版

※…( )内の数値は先端ヒット時

■虎煌拳：腕を突き出すと同時に気弾を飛ばす。通常のユリとは違い画面端まで届く上、攻撃判定が大きく中ジャンプを防止しやすい。弱版より強版のほうが弾速が速いので、使い分けて相手の回避タイミングをずらそう。
■雷煌拳：空中から前方下方向に気弾を発射する技で、強版より弱版の方が遠くへ届く。スキが小さいため、けん制技として便利だ。なお、相手の足元に当てると下段判定になる。
■砕破：両腕を突き出すと同時にバリアを出す。弱版は弱攻撃から、強版は強攻撃からつながる。スキも小さく連続技に使いやすい。また、飛び道具を跳ね返す効果もある。
■百烈びんた：前方に突進し、相手をつかまえると連続して平手打ちで攻撃する移動投げ。ガードを崩す手段として活用できるが、ジャンプで避けられたときのスキはかなり大きい。
■飛燕鳳凰脚：突進攻撃がヒットすると、さらに蹴りの連打で相手を攻撃する。弱攻撃を起点にした連続技に組み込んでいこう。
■覇王翔吼拳：巨大な気弾を発射する超必殺技で、弱版より強版の方が弾速が速い。飛び道具を貫通する効果があるので、相手の飛び道具に合わせて狙い撃ちしていこう。
■滅鬼斬空牙(芯!ちょうアッパー)：強力なジャンピングアッパーを放つ。全段ヒットさせるとダメージが高く、弱攻撃からつながるため連続技の要として使っていく。無敵時間はあるものの、空中の相手に当てると全段ヒットしないため、対空迎撃にはイマイチだ。

VOICE DATA
【演出動作】 ■登場1「ぱぴっとやっつけちゃうぞ!」 ■登場2:タクマ対戦時「おとうさん!もおっ!」 ■勝利「ちょー!よゆうっち!」 ■挑発「こっちこっち!」 【必殺技・超必殺技動作】 ■砕破「さいふぁ!」 ■百烈ビンタ「こんのー!/とおっ!」 ■虎煌拳「こおーけん!」 ■雷煌拳「らいおーけん!」 ■覇王翔吼拳「はおーしょーこーけーん!」 ■滅鬼斬空牙(芯!ちょうアッパー)「しん!ちょーあっぱー!」 ■飛燕鳳凰脚「ひえんほーおーきゃく!」 ※【通常技・投げ技・特殊技動作】及び【ダメージ・特殊動作】のボイスはユリ・サカザキ(P028~029)を参照

ANOTHER OROCHI TEAM

ANOTHER YASHIRO NANAKASE

乾いた大地の社

多種多様のコマンド投げを持っている生粋の投げキャラクター。優秀な通常技がコマンド投げを引き立てている。

※基本アクション及び通常技については、P54を参照。

キャラクターカラー

通常投げ БАКУ(ばく)
近距離で ←or→+C
G 投げ　DM 20

通常投げ БЭКИ(べき)
近距離で ←or→+D
G 投げ　DM 20

特殊技 САКУ(さく)
→+A
G 中(上)　DM 7(5)

※…( )内の数値はキャンセル版

特殊技 БУ(ぶ)
→+B
G 上　DM 10

必殺技 МУСЭБУ ДАЙЧИ(むせぶだいち)
近距離で →↘↓↙←→+AorC
G 投げ　DM 7×4

必殺技 НИРАГУ ДАЙЧИ(にらぐだいち)
近距離で ←↙↓↘→+AorC
G 投げ　DM 19

必殺技 ОДОРУ ДАЙЧИ(おどるだいち)
←↙↓↘→+BorD
G 投げ　DM 20

必殺技 КУЖИКУ ДАЙЧИ(くじくだいち)
↓↙←+AorC
G 投げ　DM ―

超必殺技 АРАБУРУ ДАЙЧИ(あらぶるだいち)
↓↘→↓↘→+BorD
G 投げ　DM 16×2·24／9×6·24

通常版 / MAX版

超必殺技 АНКОКУ ЖИГОКУ ГОКУРАКУ ОТОШИ(暗黒地獄極楽落とし)
近距離で →↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
G 投げ　DM 5×9／5×10·15

通常版 / MAX版

超必殺技 ХОЗРУ ДАЙЧИ(ほえるだいち)
↓↘→↓↘→+AorC(タメ可)
G 上(4段階目のみガ不能)　DM ※1

通常版 / MAX版

※1…タメなし：34／MAX：46　タメ第2段階：48／MAX：59　タメ第3段階：58／MAX：68　タメ第4段階：64／MAX：82

■МУСЭБУ ДАЙЧИ(むせぶだいち)：相手を地面にたたきつけるコマンド投げ。コマンド入力と同時に投げ判定が発生。

■НИРАГУ ДАЙЧИ(にらぐだいち)：上空に大きく放り投げるコマンド投げ。放り投げた相手に追撃が可能だ。投げ判定が発生するまでに若干時間が掛かるが、投げが発生するまでは無敵状態になっている。

■ОДОРУ ДАЙЧИ(おどるだいち)：地面を滑るように突進していく移動投げ。強版のほうが長距離を突進するが、弱版のみ強攻撃からの連続技につなげられる。

■КУЖИКУ ДАЙЧИ(くじくだいち)：山なりに跳んでいく移動投げ。弱版よりも強版の方が高く遠くまで跳躍する。ヒット時は相手を一定時間無防備にできる。

■АРАБУРУ ДАЙЧИ(あらぶるだいち)：くじくだいちの強化版超必殺技で、およそ一画面分を凄まじい速さで跳んでいく。コマンド入力直後から跳躍の頂点付近まで無敵状態となっている。

■АНКОКУ ЖИГОКУ ГОКУРАКУ ОТОШИ(暗黒地獄極楽落とし)：相手を何度も地面にたたきつけた後に放り投げる超必殺技の投げ。コマンド入力と同時に投げ判定が発生するのが強み。

■ХОЗРУ ДАЙЧИ(ほえるだいち)：手先に気をためて発射する超必殺技。飛距離が非常に長く、相手の飛び道具をかき消しながら一方的に攻撃できる。

VOICE DATA
【演出動作】 ■登場1「目覚めろ、大地よ！」 ■登場2：クリス対戦時「ヨオッ！」 ■登場3：シェルミー対戦時「楽しもうぜ！」 ■登場4：庵対戦時「やだなあ、強そう……ってか？」 ■勝利「オオオオオッ／ハアーーッ！」 ■挑発「生意気だ」 【必殺技・超必殺技動作】 ■にらぐ　だいち「よっ！／オラッ！」 ■むせぶ　だいち「ほれ、ほれ、ほれ、ほれっ！」 ■おどる　だいち「動くな！」 ■おどる　だいち：投げ失敗時「動くな！／ってんだろうが！」 ■くじく　だいち「とったあ！」 ■暗黒地獄極楽落とし「調子こいてんじゃねーぞコラー！」 ■暗黒地獄極楽落とし：MAX版「調子こいてんじゃねーぞコラー！／その命もらったあ！」 ■あらぶる　だいち「おとなしくしてろよ！／すぐに終わるからよ」 ■ほえる　だいち「ぬおおお(ため)／いっちまいな！」 ※【通常技・投げ技・特殊技動作】及び【ダメージ・特殊動作】のボイスは七枷 社(P054～055)を参照

AC PS2

ANOTHER SHERMIE
荒れ狂う稲光のシェルミー

ANOTHER OROCHI TEAM

相手の出鼻をくじくような守備的な技を多数持ち、他に類を見ない待ちの戦術に特化したキャラクターだ。

※基本アクション及び通常技については、P56を参照。

キャラクターカラー

通常投げ БАКУРАИ(ばくらい)
近距離で ←or→+C
G 投げ　DM 19

通常投げ ЭНРАИ(えんらい)
近距離で ←or→+D
G 投げ　DM 21

特殊技 КОУРАИ(こうらい)
→+B
G 上・中(上・上)　DM 9×2(4×2)

※( )内の数値はキャンセル版

必殺技 ЯТАНАГИ НО МУЧИ(やたなぎのむち)
↓↙←+AorC
G 上　DM 7·9／7·12

必殺技 ШАЖИЦУ НО ОДОРИ(しゃじつのおどり)
↓↙←+BorD
G 上　DM 8×5／10×5

必殺技 РАИЖИН НО ЦУЭ(らいじんのつえ)
空中で ↓↘→+BorD
G 中　DM 18／20

必殺技 МУГЭЦУ НО РАЙУН(むげつのらいうん)
←↙↓↘→+AorBorCorD
G 上　DM A、B版：16／C、D版：19

A版　B版　C版　D版

超必殺技 ШУКУМЭЙ、ГЭНЭЙ、СИНСИ(しゅくめい・げんえい・しんし)
↓↘→↓↘→+BorD
G 上　DM 44／33×5

通常版　MAX版

超必殺技 АНКОКУ РАИКОКЭН(暗黒雷光拳)
↓↘→↓↘→+AorC
G 上　DM 8×5／8×8

通常版　MAX版

■ЯТАНАГИ НО МУЧИ(やたなぎのむち)：手刀で雷を発生させて飛ばす技。弱版は画面の半分、強版は画面3分の2ほど進むと消滅。初段の攻撃はすべてのキャラクターのしゃがみ状態に当たるが、初段をガードされた場合は続く雷が座高の低いキャラクターに空振りする。なお、弱版は弱攻撃から、強版は強攻撃から連続でつなげられる。

■ШАЖИЦУ НО ОДОРИ(しゃじつのおどり)：全身を回転させながら山なりに跳んでいく技。弱版よりも強版のほうが飛距離があるが、攻撃後のスキは弱版のほうが小さい。出始めに一瞬だけ無敵状態がある。

■РАИЖИН НО ЦУЭ(らいじんのつえ)：空中で体を縦回転させて、足先に発生させた雷で攻撃する。ヒット時は受け身不能で強制的にダウンを奪える。

■МУГЭЦУ НО РАЙУН(むげつのらいうん)：手の平で発生させた雷を吹いて特定の場所に発生させる。A、B、C、Dボタンの順で遠い位置に雷が発生する。

■ШУКУМЭЙ、ГЭНЭЙ、СИНСИ(しゅくめい・げんえい・しんし)：跳び上がって足先から突進する超必殺技。弱版は発生が早く、強攻撃から連続でつなげられる。跳び上がるまで無敵時間があり、突進中の足先には飛び道具を消す性能がある。

■АНКОКУ РАИКОКЭН(暗黒雷光拳)：指先に巨大な雷をまとって攻撃する超必殺技。弱攻撃から連続技につなげられる。

VOICE DATA
【演出動作】 ■登場1「降りてきなさい」 ■登場2：社、クリス対戦時「はあい」 ■登場3：男前キャラクター対戦時「うふふふふ……」 ■勝利「それがあなたの運命よ／おやすみなさい」 ■挑発「あなた死ぬわ……」 【必殺技・超必殺技動作】 ■やたなぎのむち「しびれなさい」 ■しゃじつのおどり「ハァッ！」 ■むげつのらいうん「ふっ！」 ■らいじんのつえ「ここよ！」 ■しゅくめい・げんえい・しんし「いいわね、行くわよ！」 ■あんこくらいこうけん「あんこくらいこうけん！」 ※【通常技・投げ技・特殊技動作】及び【ダメージ・特殊動作】のボイスはシェルミー(P056～057)を参照

AC PS2

ANOTHER OROCHI TEAM

炎のさだめのクリス

つきをつむほのおを軸に、パワーゲージに依存せず闘えるのが通常のクリスとの大きな違いだ。

※基本アクション及び通常技については、P58を参照。

キャラクターカラー

通常投げ ЧИ НО БАЦУ(ちのばつ)
近距離で ←or→+C
G 投げ DM 6×3

通常投げ ТЭН НО ЦУМИ(てんのつみ)
近距離で ←or→+D
G 投げ DM 19

特殊技 МУЁ НО ОНО(むようのおの)
→+A
G 上 DM 9

特殊技 ЖУКЭЙ НО ОНИ(じゅけいのおに)
→+B
G 上中(上·上) DM 10×2(7×2)

※…( )内の数値はキャンセル版

特殊技 СЭЦУДАН НО КОТО(せつだんのこと)
↘+B
G 下 DM 13

必殺技 КАГАМИ О ХОФУРУ ХОНО(かがみをほふるほのお)
↓↙←+AorC
G 上 DM 14/18

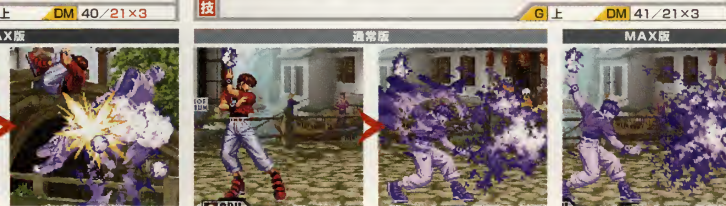
必殺技 ЦУКИ О ЦУМУ ХОНО(つきをつむほのお)
→↓↘+AorC
G 上 DM 12/11×4

必殺技 ТАЙЁ О ИРУ ХОНО(たいようをいるほのお)
↓↘→+AorC
G 上 DM 10×3/11×3

必殺技 ШИШИ О КАМУ ХОНО(ししをかむほのお)
近距離で ←↙↓↘→+BorD
G 打撃投げ DM 9×6

※…つきをつむほのおでキャンセル可能

超必殺技 ДАЙЧИ О ХАРАУ ГОУКА(だいちをはらうごうか)
↓↘→↓↘→+AorC
G 上 DM 40/21×3
通常版 / MAX版

超必殺技 АНКОКУ ОРОЧИНАГИ(暗黒大蛇薙)
↓↙←↙↓↘→+AorC(タメ可)
G 上 DM 41/21×3
通常版 / MAX版

■КАГАМИ О ХОФУРУ ХОНО(かがみをほふるほのお)：小さく跳び上がって前方に進みつつ打撃を繰り出す。強攻撃からつなげられるが、座高が高いキャラクターを除き、しゃがみ状態には空振りする。
■ЦУКИ О ЦУМУ ХОНО(つきをつむほのお)：炎をまといながら上昇する技。弱版は攻撃判定発生直後まで無敵時間がある。
■ШИШИ О КАМУ ХОНО(ししをかむほのお)：連続打撃をたたきこんだ後に蹴り上げる打撃投げ。最後の蹴りをキャンセルして弱版つきをつむほのおで追撃できる。
■ТАЙЁ О ИРУ ХОНО(たいようをいるほのお)：前方に炎を出す飛び道具系の必殺技。発生は遅いがヒットかガードさせることで大幅有利になる。弱版よりも強版が遠くまで炎が進むが、その分硬直が長い。
■АНКОКУ ОРОЧИНАГИ(暗黒大蛇薙)：巨大な炎を出現させて相手をなぎ払う超必殺技。強攻撃からつながる弱版とMAX版を連続技に活用する。ボタン押しっぱなしでためられ、その間は弱版は下半身が無敵、強版は上半身が無敵となる。
■ДАЙЧИ О ХАРАУ ГОУКА(だいちをはらうごうか)：全身に炎をまといながら突進する超必殺技。弱版とMAX版が強攻撃からつなげられる。MAX版のみ攻撃判定発生直前まで無敵時間があり、相手の攻撃にタイミングを合わせれば相打ちが可能。このとき相手を追撃可能な状態で浮かせられる。

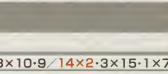
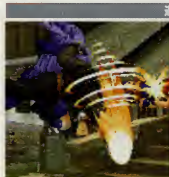
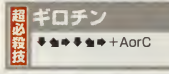
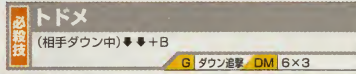
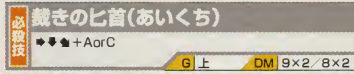
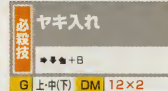
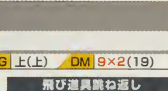
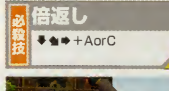
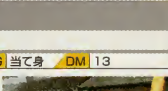
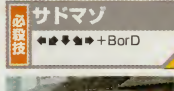
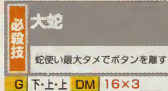
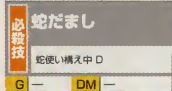
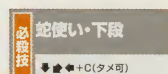
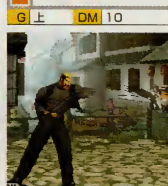
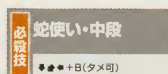
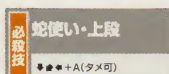
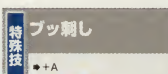
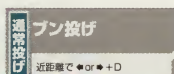
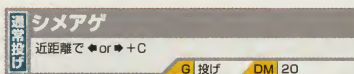
VOICE DATA
【演出動作】 ■登場1「さぁ、楽しもう、僕の炎！」 ■登場2：社対戦時「やしろー！」 ■登場3：シェルミー対戦時「シェルミー！」 ■勝利「さぁ、見てごらん敗者の姿だよ」 ■挑発「灰にしてあげるよ」 【必殺技・超必殺技動作】 ■つきをつむほのお「そおれっ！」 ■たいようをいるほのお「ほのお！」 ■かがみをほふるほのお「はいっ！」 ■ししをかむほのお「えいっ！ はいっ！」 ■あんこくおろちなぎ「はい、死んでください」 ■だいちをはらうごうか「さあ焼き尽くそうね」 ※【通常技·投げ技·特殊技動作】及び【ダメージ·特殊動作】のボイスはクリス(P058~059)を参照

AC PS2

ANOTHER RYUJI YAMAZAKI
山崎 竜二(裏)

山崎(裏)は蛇だましの全体動作が短くなり、ダウン追い打ち専用技が追加されたりと攻撃的に変化している。

※基本アクション及び通常技については、P60を参照。

キャラクターカラー

分類	技名	コマンド	G	DM
通常投げ	シメアゲ	近距離で←or→+C	投げ	20
通常投げ	ブン投げ	近距離で←or→+D	投げ	19
特殊技	ブッ刺し	→+A	中·中(上·上)	9×2(6×2)
必殺技	蛇使い・上段	↓↙←+A(タメ可)	上	12
必殺技	蛇使い・中段	↓↙←+B(タメ可)	上	10
必殺技	蛇使い・下段	↓↙←+C(タメ可)	下※	10
必殺技	蛇だまし	蛇使い構え中 D	―	―
必殺技	大蛇	蛇使い最大タメでボタンを離す	下·上·上	16×3
必殺技	サドマゾ	←↙↓↘→+BorD	当て身	13
必殺技	倍返し	↓↘→+AorC	上(上)	9×2(19)
必殺技	ヤキ入れ	→↓↘+B	上·中(下)	12×2
必殺技	裁きの匕首(あいくち)	→↓↘+AorC	上	9×2/8×2
必殺技	トドメ	(相手ダウン中)↓↓+B	ダウン追撃	6×3
超必殺技	ギロチン	↓↘→↓↘→+AorC	上	4×2·3×10·9/14×2·3×15·1×7
超必殺技	ドリル	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC(Lv5:ボタン最大連打+雄たけび中にABC※要パワーゲージ1本)	投げ	※1

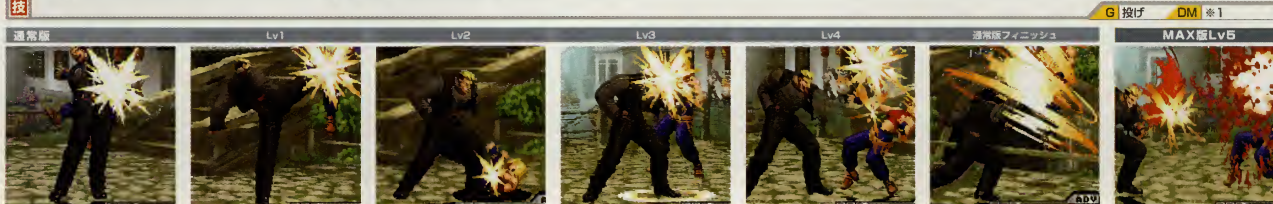
ブッ刺し ※…( )内の数値はキャンセル版

蛇使い・下段 ※…ダウン追撃としても使用可能

倍返し 飛び道具跳ね返し ※…( )内の数値は飛び道具跳ね返し版

ヤキ入れ ※…( )内の数値は2段目を重ねて当てた時

ギロチン 通常版 / MAX版

ドリル 通常版 / Lv1 / Lv2 / Lv3 / Lv4 / 通常版フィニッシュ / MAX版Lv5

※1…Lv1:9×2·13×9/MAX:3×2·20×18 Lv2:9×2·14×10/MAX:3×2·22×21 Lv3:9×2·4×8·4×5/MAX:3×2·4×14·4×10 Lv4:9×2·8×25/MAX:3×2·12×41 Lv5:9×2·24×7·1×4/MAX:3×2·39×12·1×4

■蛇使い:腕を伸ばして攻撃する。山崎と違って、1段技になり発生が遅くなっている。下段のみダウン中の相手に当たるように変化。
■蛇だまし:蛇使い中にDを押すことで、動作を中断するフェイント技。山崎よりも全体動作が短く、強攻撃からキャンセルすればヒット時はもちろんガード時も有利になる。
■大蛇:蛇使いを下段→中段→上段の順番で連続で繰り出す。ヒット時は追撃が可能だ。
■サドマゾ:山崎と同性能の当て身技。
■倍返し:腕を振り上げて飛び道具を跳ね返す。弱版は吸収し、再度入力することで貫通性能を持つ飛び道具を発射する。ヒット時は追撃できるため、画面端ならしゃがみAから放とう。強版はその場で飛び道具を発射する。
■ヤキ入れ:蹴り上げからカカト落としを決める。山崎より発生が早い。ヒット時はダウン回避不能でダウン追い打ちが確実に決まる。
■裁きの匕首:鞘で攻撃し、ヒット時は短刀を抜いて刺す。攻撃位置が高く、ジャンプ防止技に使える。ガード時のスキが大きいので、空振りさせるか先端を当てるように使おう。
■トドメ:連続で踏み付けるダウン追い打ち専用技。威力が高く、ヒット時は自動的に挑発する。挑発中に相手に起き上がられるが、完全無敵状態のため反撃されることはない。
■ギロチン:山崎と同性能の技だが、ダウン追い打ちできるため、総合ダメージは高い。
■ドリル:連続攻撃を繰り出す超必殺投げ。Lv.5はパワーゲージに余裕があれば使おう。

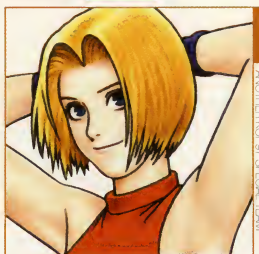
VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「この雑魚が!」 ■登場2 オロチチーム対戦時「ヒャーヒャッヒャッヒャッ!」 ■勝利1「チッ、くだらねぇ!」 ■勝利2「百年早えんだよ!」 ■勝利3「ヒャーヒャッヒャッヒャッヒャー!」 ■勝利4「チッ!」 ■挑発「物足りねえな」
【必殺技·超必殺技動作】 ■蛇使い·上段「いくぞ……いくぞ……/シャアアアア!」 ■蛇使い·中段「いくぞ……いくぞ……/シャアアアア!」 ■蛇使い·下段「いくぞ……いくぞ……シャアアアア!」 ■蛇だまし「―」 ■大蛇「いくぞ……いくぞ……いくぞ……/シャアアアア!」 ■サドマゾ「かかってこいよ/痛えだろうがよ!」 ■倍返し「ほれ! 返すぜ!」 ■裁きの匕首「くたばんな!」 ■ヤキ入れ「ぶっこわれろぉ!」 ■トドメ「起きろコラァ! ヒャーヒャッヒャッヒャッヒャ!」 ■ギロチン「しらくせぇー!/このアマチュアがー!」 ■ドリル「そりゃあ/ううう/いっぺん死んでこい!」 ■ドリルLv.5「そりゃあ/ううう/いっぺん死んでこい!」 ※【通常技·投げ技·特殊技動作】及び【ダメージ·特殊動作】のボイスは山崎 竜二(P060~P061)を参照

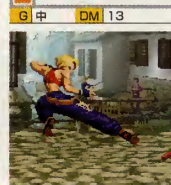
AC PS2

ANOTHER BLUE MARY

ブルー・マリー(裏)

ANOTHER KOF'97 SPECIAL TEAM

マリーの技を踏襲しつつ、トリッキーな必殺技が増加。M.エスカレーションなどの独自要素も満載だ。

※基本アクション及び通常技については、P62を参照。

分類	技名	コマンド	G	DM
通常投げ	ビクトル投げ	近距離で←or→+C	投げ	11×2
通常投げ	ヘッドスロー	近距離で←or→+D	投げ	19
特殊技	クライミングアロー	↗+B	上	15
特殊技	ハンマーアーチ	→+A	中(上)	12(5)
特殊技	ダブルローリング	→+B	上·下	8×2
必殺技	ヤングダイブ	↓タメ↑+BorD	中	13
必殺技	リバースキック	ヤングダイブ中にBorD	中	13
必殺技	デンジャラススパイダー	ヤングダイブ中にAorC	投げ	17
必殺技	M.スパイダー	空中で↓↘→+AorC	投げ	17
必殺技	ストレート・スライサー	←タメ→+BorD	下	11
必殺技	スタンファング	ストレートスライサー中に↓↘→+BorD	上	8
必殺技	レッグプレス	(相手ダウン中)↓↓+B	ダウン追撃	8
必殺技	バーチカル・アロー	→↓↘+BorD	上	10×2/11×2

※…( )内の数値はキャンセル版

■その他(特殊技)：→+Aは下段無敵の中段攻撃。マリーと違い、ヒット時に相手がダウンするように変化。ダウン追い打ちのレッグプレスが確定する。ガード崩しに使っていこう。
■ヤングダイブ：宙返り技。弱版は低く、強版は高く跳ぶ。弱版はガード、ヒット時ともに有利。画面端ならコマンド投げで追撃可能。
■リバースキック：ヤングダイブからの派生技。跳び越した後に出せば、振り向いて攻撃する。ガード時は若干不利だが、反撃はほぼ受けない。画面端でヒットすれば追撃可能だ。
■デンジャラススパイダー：ヤングダイブからの派生投げ。攻めに交ぜて翻弄しよう。
■M.スパイダー：空中から飛び掛かり、関節技を決める。発生が遅く見切られやすいのが難点。攻めのアクセントとして使うといい。
■ストレートスライサー〜スタンファング：スライディングから電撃を浴びせる。先端を当てれば反撃されにくい。ダウン回避不能なので、画面端ならレッグプレスで追撃可能。
■レッグプレス：相手を踏みつけるダウン追い打ち専用技。ふっとばし攻撃から空キャンセルすると、前進しつつ出せるので便利。
■バーチカルアロー〜M.スナッチャー：跳び蹴りから足で首を絡めて絞める。強版は無敵時間があり、対空や割り込みに有効だ。
■リアルカウンター：身を屈めて避ける回避行動。避けと同じモーションだが、こちらは途中で対打撃無敵が途切れてしまう。通常技から出せばガードキャンセル攻撃を避けられ

VOICE DATA

■登場1「Here we go！」 ■登場2「Are you ready？」 ■登場3：テリー対戦時「ハイ！ハンサムボーイ！」 ■勝利1「FUU……I did！」 ■勝利2「バキューン！」 ■勝利3「Come on！／Anton！」 ■勝利4「I did！」 ■挑発「Come on！」 【必殺技・超必殺技動作】 ■ヤングダイブ「……」 ■リバースキック「……」 ■デンジャラススパイダー「スパイダー！」 ■M.スパイダー「スパイダー！」 ■ストレート・スライサー「キスミー」 ■スタンファング「OK！」 ■レッグプレス「フンッ！」 ■バーチカル・アロー「バーチカル・アロー！」 ■M.スナッチャー「スナッチ！」 ■リアルカウンター「ハーイ！」 ■ジャーマンスープレックス「Good night！」 ■フェイスロック「ハーイ！」 ■M.エスカレーション「「OK！」 ■スピンフォール「スピンフォール！」

る。避けた後は、ほぼすべてのキャラクターにM.ダイビングスマッシャーが確定する。

■ジャーマンスープレックス：リアルカウンターからの派生投げ。↓↙←↙↓↘→ニュートラル＋AorCと入力することで、コマンド投げと同じ感覚で使える。連続技に使う場合はボタンを押しっぱなしにするのがコツだ。

■フェイスロック：リアルカウンターからの派生投げ。ジャーマンスープレックスと違って、背向けダウンを奪えるのが利点。画面端ではこの技でガードを崩していきたい。

■M.エスカレーション：必殺技を強化する超必殺技。約9カウント効果が持続し、持続中はパワーゲージがたまらない。全体硬直が短く、通常技の硬直を減らすのに役立つ。なお、出始めに一瞬だけ無敵時間があるため、ガードキャンセル攻撃を避けることも可能だ。

■スピンフォール～ダブルスパイダー：M.エスカレーション中にのみ出せる必殺技。発生が遅く、連続技に組み込めないのが難点。

■ダブル・クラッチ、ダブルスナッチャー：M.エスカレーション中のストレートスライサーとバーチカルアロー後の追加技。

■M.トリプルエクスタシー、M.ダイナマイトスウィング：M.エスカレーション中の特定の技後に派生する超必殺技。画面暗転するが、追加でパワーゲージを消費することはない。

■M.ダイビングスマッシャー：相手を抱えて高く跳び上がり、地面にぶつける投げ技。ダメージが高いのでガードを崩す手段に使おう。

■ダブルスパイダー「ハーイ！／マリーズ！／ダイナマイトスイーング！」 ■ダブル・クラッチ「……」 ■ダブルスナッチャー「スナッチ！」 ■M.トリプルエクスタシー「マリーズ！ダイナマイトスイーング！」 ■M.ダイナマイトスウィング「マリーダイナマイトスウィング！」 ■ダイビングスマッシャー「ハァーイ！ エキサイティーング！ キャハハハハ！」 ※【通常技・投げ技・特殊技動作】及び【ダメージ・特殊動作】のボイスはブルー・マリー（P062～063）を参照

AC PS2

ANOTHER KOF97 SPECIAL TEAM

ANOTHER BILLY KANE
ビリー・カーン(裏)

『REAL BOUT餓狼伝説2』時の技を操るビリー(裏)。
通常のビリーよりも強力な超必殺技が追加されている。

※基本アクション及び通常技については、P64を参照。

キャラクターカラー

通常投げ 地獄落とし
近距離で←or→+C
G 投げ　DM 6×1〜4

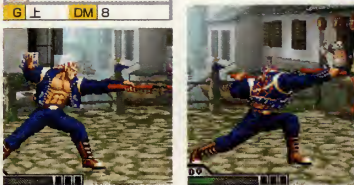
通常投げ 一本釣り投げ
近距離で←or→+D
G 投げ　DM 20

特殊技 大回転蹴り
→+A
G 上　DM 8×2

特殊技 棒高跳び蹴り
→+B
G 中(上)　DM 15

※…( )内の数値はキャンセル版

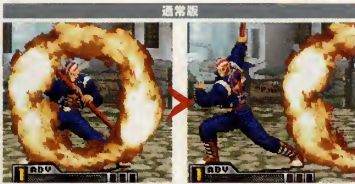
必殺技 三節棍中段打ち
←↙↓↘→+AorC
G 上　DM 14/16

必殺技 火炎三節棍中段打ち
三節棍中段打ち中に↓↘→+AorC
G 上　DM 8

必殺技 火龍追撃棍
↓↙←+BorD
G 上　DM 12×3/14×3

必殺技 雀落とし
↓↙←+AorC
G 上　DM 16

必殺技 強襲飛翔棍
→↓↘+BorD
G 上　DM 8·6×4/8×2·6×7

必殺技 旋風棍
A連打
G 上　DM 3×n

必殺技 集点連破棍
C連打
G 上　DM 3×n

超必殺技 超火炎旋風棍
↓↘→↘↓↙←+AorC
G 上　DM 8×5·16/8×5·19×5

通常版　MAX版

超必殺技 サラマンダーストリーム
↓↘→↓↘→+AorC
G 上　DM 弱版：14×2·13/強版：11×3·13/MAX：11×5·13

通常版　MAX版

超必殺技 紅蓮殺棍
↓↘→↓↘→+BorD
G 上　DM 6×8/8×9

通常版　MAX版

■三節棍中段打ち〜火炎三節棍中段打ち：三節棍で攻撃。通常のビリーと性能は同じ。
■火龍追撃棍：三節棍の中央を持ち、左右の先端部分で交互に攻撃する。3段目をガードさせれば反撃は受けないが、2段目をガードキャンセル前転されると反撃されるため、多用は禁物。発生は早いので、連続技に使おう。
■雀落とし：斜め上方向の敵を打ち落とす対空技。発生は早いが無敵時間はないので、対空に使う場合は"置くように"出していこう。
■強襲飛翔棍：高く跳び上がって上空から攻撃。ビリーと性能は同じ。画面中央なら弱版雀落とし、端なら超火炎旋風棍で追撃可能。
■旋風棍：棒を回す、ビリーと同性能の技。相手の飛び道具をかき消すことが可能だ。
■集点連破棍：前方に棒を突き出し連打する技。ビリーと性能は変わらず、間合いを離しつつパワーゲージを稼げるのが利点だ。
■超火炎旋風棍：炎の輪を作り、攻撃する。画面端の強襲飛翔棍からの追撃に使おう。
■サラマンダーストリーム：炎をまとった三節棍を振りまわす超必殺技。MAX版は出始めにわずかにだが無敵時間がある。発生が早く、下段始動の連続技に重宝する。強版のほうが弱版より1ヒット多いので必ず強版を使おう。
■紅蓮殺棍：炎をまとった棒を回転させせつつ上昇して攻撃する超必殺技。通常版、MAX版共に無敵時間があるため、対空や割り込みに活躍する。ただし、対空で使用するときは、跳び込みを引き付けて出すことが重要だ。

VOICE DATA
【演出動作】 ■登場1「ヘイヘイヘイ！」 ■登場2：庵対戦時「I wish. I could tear him apart!」 ■登場3：ギース対戦時「よろしくお願いします！」 ■勝利1「……」 ■勝利2：ギース対戦時「ありがとうございました！」 ■挑発「ヘイヘイヘイ！」 【必殺技・超必殺技動作】 ■三節棍中段打ち「アーオ！」 ■火炎三節棍中段打ち「ファイヤー！」 ■旋風棍「イヤーー！」 ■集点連破棍「イヤーー！」 ■火龍追撃棍「ヒーッヒッヒッヒッヒッ！」 ■雀落とし「ハイィィィッ！」 ■強襲飛翔棍「ハッ！／Kill you！」 ■紅蓮殺棍「GO！ TO！ HELL！」 ■MAX版紅蓮殺棍「GO! TO！ HELL！ ファイヤー！」 ■超火炎旋風棍「ルウウウウア！／ファイヤー！」 ■サラマンダーストリーム「ルウウウウア！／バスター！」 ※【通常技・投げ技・特殊技動作】及び【ダメージ・特殊動作】のボイスはビリー・カーン(P064〜065)を参照

AC PS2

ANOTHER KYO KUSANAGI

OTHER ANOTHER CHARACTERS

'95草薙 京

京(裏)は飛び道具の闇払いを得たことで、遠距離戦が得意。強版鬼焼きと併せて"跳ばせて落とす"のだ。

※基本アクション及び通常技については、P12を参照。

キャラクターカラー

通常投げ 釟鉄
近距離で←or→+C
G 投げ DM 20

通常投げ 一刹背負い投げ
近距離で←or→+D
G 投げ DM 10×2

特殊技 外式・轟斧 陽
→+B
G 上·中(上·上) DM 9×2(5×2)

※…( )内の数値はキャンセル版

特殊技 外式・奈落落とし
空中で↓+C
G 中 DM 10

特殊技 八拾八式
↘+D
G 下·下 DM 9×2

必殺技 百式・鬼焼き
→↓↘+AorC
G 上 DM 15／15×2

必殺技 百八式・闇払い
↓↘→+AorC
G 上 DM 13／14

必殺技 百壱式・朧車
↓↙←+BorD
G 上 DM 9／9×3

必殺技 七拾五式・改
↓↘→+BorD·BorD
G 上 DM 5×2

必殺技 弐百拾弐式・琴月 陽
→↘↓↙←+BorD
G 上 DM 3·23／4·23

超必殺技 裏百八式・大蛇薙
↓↙←↙↓↘→+AorC(タメ可)
G 上 DM 40／14×3·34×3

通常版 MAX版

■百式・鬼焼き：両手を広げながら炎をまとって上昇する。弱版は攻撃判定が発生すると同時に、上半身、下半身ともに無敵が切れる。強版は全身が攻撃判定発生後まで無敵状態となる。対空技や割り込みには強版を使おう。

■百八式・闇払い：地を這う炎を放つ飛び道具。弱版よりも強版のほうが弾速が速い。

■百壱式・朧車：斜め上方向に跳びながら弱版は1回、強版は3回の蹴りを放つ。弱攻撃から連続技につなげられるが、座高が高いキャラクターを除き、しゃがみ状態の相手に空振りしてしまうのが難点。強版は攻撃判定発生直前まで無敵状態になるため、ちょっとした割り込みに使っていこう。弱版のヒット後は相手のやられ判定が残るため、画面端で強版七拾五式·改からこの技を決め、さらに強版鬼焼きで追撃といった連続技が可能だ。

■七拾五式・改：前方に進みながら2段蹴りを繰り出す。密着状態の強攻撃から連続技になり、追撃可能な状態で相手を浮かせられる。ただし、弱版で出した場合は追撃可能時間が短く、追撃できる技は限られてしまう。

■弐百拾弐式・琴月 陽：突進技。ヒットすると相手を持ち上げて爆破する。突進中は足下が無敵状態になっている。強攻撃からつなげられるため、連続技に組み込んでいこう。

■裏百八式・大蛇薙：前方を炎でなぎ払う超必殺技で、強版のみ強攻撃から連続技になる。MAX版は全身が攻撃判定のある炎につつまれるが、強攻撃からつなげられなくなる。

VOICE DATA 【演出動作】 ■登場1「いくぜ！」 ■登場2：庵対戦時「炎が、お前を呼んでるぜ……」 ■登場3：真吾対戦時「何やってんだか……」 ■登場4：紅丸対戦時「やろうか、紅丸」 ■勝利「へへ、燃えたろ……」 ■挑発「チッチッチッチ」 【必殺技·超必殺技動作】 ■百八式·闇払い「くらえ！」 ■百式·鬼焼き「ほおうりゃあ！」 ■百壱式·朧車「テヤッ！」 ■七拾五式·改「フッ、フッ！」 ■弐百拾弐式·琴月 陽「おぅりゃあ！ 燃えろ！！」 ■裏百八式·大蛇薙「くらいやがれーっ！」 【通常技·投げ技·特殊技動作】 ※【通常技·投げ技·特殊技動作】及び【ダメージ·特殊動作】のボイスは草薙 京(P012~013)を参照

AC PS2

ANOTHER MAI SHIRANUI
不知火 舞(裏)

OTHER ANOTHER CHARACTERS

舞(裏)は、通常の舞よりトリッキーな必殺技がそろっている。パワーゲージを使った無敵技も優秀だ。

※基本アクション及び通常技については、P44を参照。

キャラクターカラー

分類	技名	コマンド	G	DM
通常投げ	不知火剛臨	近距離で←or→+C	投げ	20
通常投げ	風車崩し	近距離で←or→+D	投げ	19
通常投げ	夢桜	空中・近距離で↑以外+C	投げ	20
特殊技	黒燕の舞	→+B	中(上)	12(7)
特殊技	紅鶴の舞	↙+B	下·上	9×2(7×2)
特殊技	大輪風車落とし	空中で↓+A	上	14
必殺技	花蝶扇	↓↘→+AorC	上	12
必殺技	龍炎舞	↓↙←+AorC	上	14/12×2
必殺技	必殺忍蜂	←↙↓↘→+BorD	上	13×2/15×2
必殺技	ムササビの舞	↓タメ↑+AorCor空中で↓↙←+AorC	上	16/18
必殺技	小夜千鳥	↓↙←+BorD	上	10
必殺技	陽炎の舞	↓タメ↑+BorD	上	27
必殺技	幻影不知火	空中で↓↘→+BorD	上	7
必殺技	上顎	幻影不知火着地後にBorD	中	19
必殺技	下顎	幻影不知火着地後にAorC	上	13
超必殺技	超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+BorD	上	8×6/11×6
超必殺技	花嵐	↓↘→↓↘→+AorC(タメ可)	上	6×7/5×14

※…( )内の数値はキャンセル版(黒燕の舞、紅鶴の舞)

※…龍炎舞でキャンセル可能(小夜千鳥)

通常版 / MAX版

■花蝶扇:前方に扇子を投げる飛び道具。弱版より強版のほうが弾速が速い。

■龍炎舞:身を翻しつつ尾で攻撃する。弱版は強攻撃から、強版は弱攻撃からつながる。

■必殺忍蜂:側転で突進しつつ肘打ちで攻撃。弱版は弱攻撃、強版は強攻撃からつながる。

■ムササビの舞:地上版は↓タメ↗で前方に、↓タメ↖で後方の壁に張り付き、そのままボタンを押し続けると斜め下方向へ突進攻撃を仕掛ける。なお、ボタンを離すとそのまま着地する。空中版は前方斜め下方向に突進する技で、弱版より強版のほうが遠くへ移動する。

■小夜千鳥:扇子を頭上から振り下ろす。弱版は弱攻撃から、強版は強攻撃からつなげられる。ここからさらに龍炎舞へ派生可能だ。

■陽炎の舞:炎を宿した自身の分身で攻撃する。ヒット数が多く、相手の体力を削れる。

■幻影不知火~上顎、下顎:空中から回転しながら前方斜め下方向に突進する。上顎、下顎は突進攻撃から派生できる必殺技で、前者は中段、後者は上段判定。どちらもガードされてもスキが小さく、奇襲に使いやすい。

■超必殺忍蜂:必殺忍蜂の強化版で舞(裏)自身を炎をまとわせながら突進する。弱版は斜め上方向に跳び、攻撃発生後まで無敵時間があるため対空に使いやすい。強版は前方へ突進し、弱攻撃からの連続技に役立つ。

■花嵐:跳び上がりながら攻撃する超必殺技。ボタンを押し続けると一定時間前進でき、攻撃判定発生後まで無敵時間が持続する。

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「不知火 舞、参ります!」 ■登場2「かかってらっしゃい!」 ■勝利「よっ、日本一!」 ■挑発「ほら、がんばって!」 【必殺技·超必殺技動作】 ■花蝶扇「花蝶扇!」 ■小夜千鳥「ハイッ!」 ■龍炎舞「龍炎舞!」 ■ムササビの舞「ムササビの舞!」 ■必殺忍蜂「必殺忍蜂!」 ■幻影不知火 下顎「タアッ!」 ■幻影不知火 上顎「トォッ!」 ■陽炎の舞「陽炎の舞!」 ■超必殺忍蜂「超必殺忍蜂!」 ■花嵐「トォーー!」 ※【通常技·投げ技·特殊技動作】及び【ダメージ·特殊動作】のボイスは不知火 舞(P044~045)を参照

AC PS2

ANOTHER KING
キング（裏）

OTHER ANOTHER CHARACTERS

打撃投げにより、ガード崩し能力がアップしたキング（裏）。超必殺技は連続技や切り返しに強い。

※基本アクション及び通常技については、P46を参照。

キャラクターカラー

通常投げ ホールドラッシュ
近距離で ← or → +C
G 投げ　DM 11×2

通常投げ フックバスター
近距離で ← or → +D
G 投げ　DM 20

特殊技 スライディングキック
↘+D
G 下　DM 7(10)

※…（ ）内の数値はキャンセル版

必殺技 猛襲脚
近距離で ←↓↙+BorD
G 打撃投げ　DM 2×4·3

必殺技 ベノムストライク
↓↘→+BorD
G 上　DM 13／15

必殺技 トルネードキック
→↘↓↙←+BorD
G 上　DM 13×2

必殺技 トラップショット
→↓↘+BorD
G 上　DM 1×10·9

超必殺技 ダブルストライク
↓↘→↓↘→+BorD
G 上　DM 26×2／40×2

通常版　MAX版

超必殺技 サプライズローズ
↓↘→↓↘→+AorC
G 上　DM 11·4×4·3×8／11·3×20

通常版　MAX版

■猛襲脚：連続して相手を蹴った後、さらにハイキックで浮かせる打撃投げ。攻撃後はやられ判定を残したまま相手を吹き飛ばし、ジャンプ攻撃やダブルストライクで追撃可能。投げ失敗時の空振り動作がなく、相手のガードを崩す手段として非常に有効だ。

■ベノムストライク：蹴りの動作から前方に飛び道具を放つ。弱版、強版ともに画面端まで届き、後者の方が弾速が速い。主に中間距離〜遠距離からのけん制に、足元のやられ判定の小ささを利用した暴れつぶしにも使える。

■トルネードキック：前方に鋭い軌道でジャンプしながら2段蹴りで攻撃する。強攻撃から連続でつなげられる。移動速度が速く奇襲にも役立つが、スキが大きいためガード時は反撃を受けやすい。使いどころが肝心だ。

■トラップショット：バック転と同時に蹴りを放ち、それがヒットすると連続して蹴りをたたき込む。ダメージが高く弱攻撃からつなげられるため、連続技の要として重宝する。

■ダブルストライク：飛び道具を連続して2発発射する、ベノムストライクの強化版。主に猛襲脚からの追撃や、スライディングキックが近距離でヒットしたときの連続技に使っていく。なお、飛び道具を貫通する効果があるが、弾速が遅く飛び道具対策には不向き。

■サプライズローズ：膝蹴りで相手を浮かした後、空中で連続して踏みつける超必殺技。攻撃発生後まで無敵時間が持続するため、切り返しや対空迎撃に使いやすい。

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場1「相手になるわ」 ■登場2：ジョー対戦時「はぁ……頭イタイね」 ■勝利1「こんなもんなのかい？」 ■勝利2「楽しかったわ、またおいで！」 ■勝利3「フン！情けない！」 ■勝利4「ふうっ！」 ■挑発「カモン、ベイビー！」 【必殺技・超必殺技動作】 ■猛襲脚「ヤァー」 ■ベノムストライク「ベノ（ム）ストライク！」 ■トルネードキック「トルネードキック！」 ■サプライズローズ「サプライズローズ！」 ■ダブルストライク「ダブルストライク！」 ※【通常技・投げ技・特殊技動作】及び【ダメージ・特殊動作】のボイスはキング（P046〜047）を参照

AC PS2

ANOTHER GEESE HOWARD

ギース・ハワード(裏)

OTHER ANOTHER CHARACTERS

通常のギースと同名の技でも性能が変化している。飛び道具の烈風拳と疾風拳を使いたいならばギース(裏)だ。

※基本アクション及び通常技については、P84を参照。

キャラクターカラー

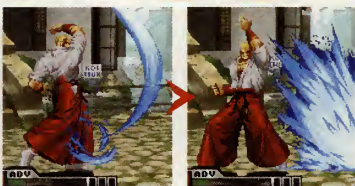
通常投げ 殺陣片手投げ
近距離で←or→+CorD
G 投げ　DM 20

特殊技 雷光回し蹴り
→+B
G 上　DM 8

※…雷鳴豪破投げでのみ空振りキャンセル可能

必殺技 烈風拳
↓↘→+A
G 上　DM 17

必殺技 ダブル烈風拳
↓↘→+C
G 上　DM 17×2

必殺技 疾風拳
空中で↓↙←+A
G 上　DM 19

必殺技 ダブル疾風拳
空中で↓↙←+C
G 上　DM 19×2

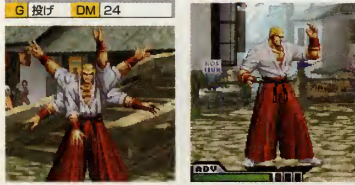
必殺技 邪影拳
→↘↓↙←+AorC
G 上　DM 14×2 ※1

※1…強版には半数補正がかからない

必殺技 雷鳴豪破投げ
相手ダウン中に↘+C
G ダウン投げ　DM 20

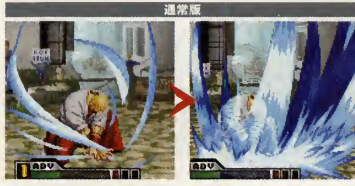
必殺技 真空投げ
近距離で→↘↓↙←→+AorC
G 投げ　DM 24

必殺技 上段当て身投げ
→↘↓↙←+B
G 当て身　DM 19

当身成功時

必殺技 中段当て身打ち
→↘↓↙←+D
G 当て身　DM 10×2

当身成功時

超必殺技 レイジングストーム
↙→↘↓↙←↘+AorC
G 上　DM 40／60

通常版　MAX版

超必殺技 羅生門
近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
G 投げ　DM 43／20×2·28

通常版　MAX版

■烈風拳：地を這う衝撃波を飛ばす必殺技。見た目より攻撃判定は小さい点に要注意。
■ダブル烈風拳：目の前に衝撃波を発生させ、そこにさらに衝撃波を加えて飛ばす。攻撃判定が大きいため、相手に跳び越えられにくい。
■疾風拳：手の先から球体の飛び道具を放つ。垂直または後方ジャンプから繰り出すといい。
■ダブル疾風拳：疾風拳を2発放つ技。疾風拳よりもゆるやかな角度で飛んでいくため、より遠くの相手を狙うことができる。
■邪影拳：弱版は弱攻撃から、強版は強攻撃から連続技になる突進攻撃を繰り出す。
■雷鳴豪破投げ：ダウン中の相手を持ち上げて投げ捨てるダウン追い打ち攻撃。
■真空投げ：相手をつかまえて後方に投げ飛ばすコマンド投げ。コマンド入力後一瞬間をおいてから投げが発生するタイプで、投げが発生するまでは無敵状態となっている。
■上段当て身投げ：空中判定の打撃技と打撃系必殺技に有効な当て身技。ただし、タクマの飛燕疾風脚のように当て身不能な技もある。
■中段当て身打ち：下段以外の通常技と特殊技に対して有効な当て身技。
■レイジングストーム：通常のギースの同技と違い無敵時間はないが、その分リーチが長い。また、弱攻撃から連続技につなげられる。
■羅生門：相手を垂直に浮かせてから画面端に放る豪快な投げ技。コマンド入力後少し間をおいてから投げが発生するが、暗転後に相手はジャンプで回避することはできない。

VOICE DATA
【演出動作】 ■登場1「ユー！　ハハ」 ■登場2：テリー、アンディ対戦時「カモーン！」 ■勝利1「ハハハハ！」 ■勝利2「フン！」 ■挑発「カモーン！」【必殺技・超必殺技動作】 ■烈風拳「烈風拳！」 ■ダブル烈風拳「ダブル烈風拳！」 ■疾風拳「疾風拳！」 ■ダブル疾風拳「ダブル疾風拳！」 ■邪影拳「邪影拳！」 ■雷鳴豪破投げ「ダイ！　フォーエバー！　フンッ！」 ■上段当て身投げ「フン！」 ■中段当て身打ち「フン！」 ■真空投げ「ダァア！　フンッ！」 ■真空投げ「ダァア！　フンッ！」 ■レイジングストーム「レイジングストーム！」 ■羅生門「とりゃ！　ふん！　だあー！　ふんっ！」 ※【通常技・投げ技・特殊技動作】及び【ダメージ・特殊動作】のボイスはギース・ハワード(P084～085)を参照

PS2

BOSS CHARACTERS

ANOTHER IORI YAGAMI

ツキノヨルオロチノチニクルフ イオリ(暴走庵)

ボスキャラクターゆえに、高性能な技が多い暴走庵。素早いジャンプで画面を跳び回って相手を翻弄しよう。

キャラクターカラー

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：ジャンプ攻撃からのつなぎは近距離立ちCが使いやすい。しゃがみBは見た目こそ庵と同じだが、姿勢が低くなっているためリョウの虎煌拳などを避けられる。

■空中通常技：ジャンプ速度との相乗効果でジャンプDが空対空で非常に強力。相手が空中戦をあきらめてしゃがみ対空を狙うようならば、下方向に強いジャンプCを使おう。

■その他(特殊技)：➡+A・Aはキャンセル可能時間が出始めの一瞬しかないので、キャンセルで葵花を出すときは急いで入力する必要がある。➡+Bは2段目が中段攻撃となる。空中で⬅+Bはめくり攻撃で使っていくといい。

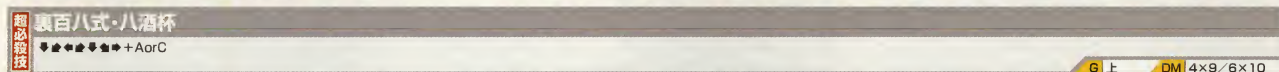
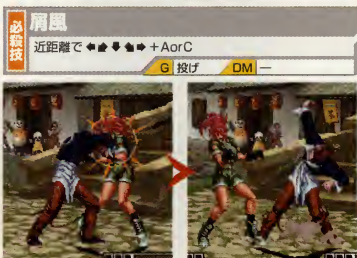
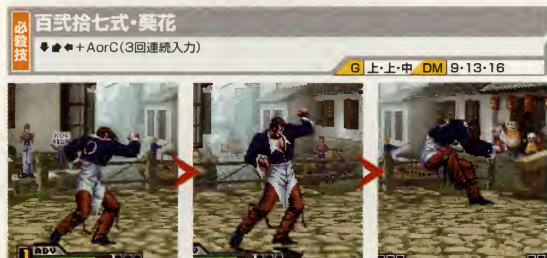
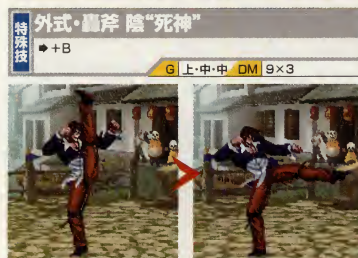
■百式・鬼焼き：両手を広げながら炎をまとい上昇する技。弱版は攻撃判定発生直前、強版は攻撃判定発生直後まで無敵時間がある。

■百八式・闇払い：手の先から地を這う炎を放つ飛び道具系の技。弱版に比べて強版のほうが弾速が速い。飛び道具の中では威力が非常に高く、積極的に使っていきたい。

■百弐拾七式・葵花：前進しながら左右でアッパーを繰り出し相手を浮かせた後、暴走庵自身も跳躍して両手でたたきつける。庵はほぼ真下にたたき付けるのに対して、暴走庵は遠くへふっ飛ばすようにたたきつける。弱版は弱攻撃、強版は強攻撃からの連続技で活躍する。追加入力の受け付け時間が長いので、ガード時は遅めに追加入力して連係させよう。

■屑風：相手を後方に引っ張り無防備にするコマンド投げ。コマンド入力と同時に投げが

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場「おおおおお……」 ■勝利「キョオオオ……！」 ■挑発「キョオオオ……！」 【必殺技・超必殺技動作】 ■百八式・闇払い「ぐあぁぁぁ」 ■百式・鬼焼き「ぎゅあああ」 ■百弐拾七式・葵花「ぐううっ！　ぐううっ！　ぐううっ！」 ■弐百拾弐式・琴月　陰「ぐあぁぁお」 ■屑風「ごあぁ！」 ■禁千弐百拾壱式・八稚女「ぐあぁ、ぐあぁ、ぐあぁ、ぐあぁ」 ■禁千弐百拾壱式・八稚女：MAX版「オオオォ！　ハァァ……オオオォ！」 ■裏百八式・八酒杯「ぐあぁぁぁ」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「ぐぅぅっ！」 ■通常技：強攻撃「ごあぁ！」 ■投げ技：逆剥ぎ「があっ！」 ■投げ技：逆逆剥ぎ「があっ！」 ■特殊技：外式・夢弾「ごあぁ！」 ■特殊技：外式・轟斧　陰"死神"「ごあぁ！」 ■特殊技：外式・百合折り「ごあぁ！」

発生し、投げスカリモーションがないことが庵との大きな違いだ。投げ後の追撃には、遠距離立ちC→強版葵花が決められるが、少し歩いて近距離立ちCを当てることも可能だ。

■弐百拾弐式・琴月 陰：突進して相手に触れると、肘打ち→たたきつけのコンビネーションを繰り出す。強攻撃からの連続技に使えるが、葵花に比べて威力が劣るので使う必要はない。突進中は足下が無敵状態になっているが、それを利用した使い方は難しい。

■裏百八式・八酒杯：闇払いを放ち、一定距離を進むと火柱に変わる超必殺技。ヒットすると無防備状態にする点は庵と変わらないが、無防備状態中に少しずつダメージを奪う効果が付いている。相手にレバガチャをされると素早く復帰されてしまうが、相手が操作をしなければ、かなり長い間無防備状態を継続させられる。MAX版は暴走庵の目の前から画面端まで順に火柱を発生させていく。ヒット時はノーマル版と同じ効果を与えるが、与えるダメージが若干大きくなっている。

■禁千弐百拾壱式・八稚女：両手を構えた後に突進して、ヒットすると相手をロックして乱舞攻撃を繰り出す超必殺技。突進中は姿勢が低いため、空中を進む飛び道具を避けられる点は庵のものと同じ。一番の違いはダメージの入り方で、暴走庵は乱舞中にダメージを一切与えないが、最後に相手を爆破するときにまとめてダメージを与える。MAX版は乱舞の演出が変わり威力が大きく上がる。

【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「ぐおっ」 ■ダメージ：強攻撃「があっ」 ■ダメージ：必殺技「ぐあっ」 ■KO「ぐおおおおおおぉぅぅぅ……」 ■緊急回避「ぐあぁぁお」 ■攻撃避け「ぐあぁぁお」 ■ダウン回避「ぐあぁぁお」 ■パワー溜め「ぐぁぁぁぁぁぁ」 ■パワーMAX発動「……」

PS2

ANOTHER LEONA

BOSS CHARACTERS

ヤミノナカオロチノチニメザメル
レオナ（暴走レオナ）

オロチの血に目覚めた暴走レオナは、技性能こそは通常のレオナに似ているが、その移動速度は段違いだ。

キャラクターカラー

	Aボタン C	DM	G	Bボタン C	DM	G	Cボタン C	DM	G	Dボタン C	DM	G
近距離立ち攻撃	○	11	上	○	11	上	○·×	16×2	上	○·○	16×2	上
遠距離立ち攻撃	×	11	上	×	11	上	×	24	上	×	28	上
しゃがみ攻撃	○	11	上	×	11	下	○	18	上	×	18	下
垂直ジャンプ攻撃	×(○)	11	中	○	11	中	×	25	中	○	25	中
斜めジャンプ攻撃	○	11	中	○	11	中	×	25	中	○	25	中

その他	C	DM	G
地上ふっとばし	○	26	上
空中ふっとばし	○	26	上
ガードキャンセル	×	7	上
避け攻撃	○	11	上

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のキャンセル可否

■地上通常技：遠距離立ちBは上方向に強い。リーチと発生に優れているため、ジャンプ防止に使っていこう。しゃがみBはリーチの長い下段技で、けん制やガード崩しに使える。目押しでしゃがみAにつなげられるため、連続技を決めよう。しゃがみCは上方向に強い。通常技の中で最も発生が早いので、対空や跳び込みからつなぐのに便利だ。近距離立ちDは2段技。1段目からグランドセイバーがつながるので、高威力の連続技が狙える。

■空中通常技：斜めジャンプCと斜めジャンプDは跳び込みに使える。前者はめくりが狙え、後者はリーチが長いため距離によって使い分けよう。なお、ジャンプCを出すときは、⬆以外に入力して繰り出せば、空中で相手と接近したときに空中投げになるので便利。

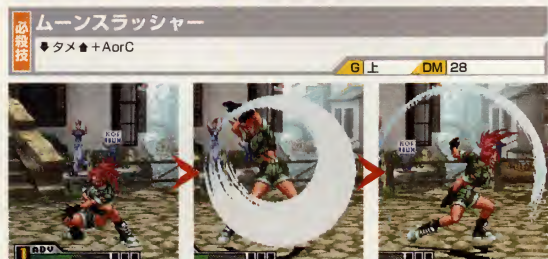
■特殊技(その他)：C投げは前方、D投げは後方に相手を投げ飛ばす。ただし、どちらも受け身は可能。レオナと違い、➡+Bはない。連係や連続技のときに注意しよう。

■ムーンスラッシャー：腕で円を描く攻撃。強版は全身無敵なので、積極的に対空や割り込みに使っていこう。

■グランドセイバー：低い姿勢で移動し、斬り裂く突進技。ヒット時は追撃可能で、ガードされてもわずかに有利。弱版は攻撃後前進するため、間合いが離れずに相手を固められる。なお、ダウン中の相手にもヒットする。

■グライディングバスター：回転しつつ跳び上がる、強版グランドセイバーの追加技。

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場「はあ、はあ、があああああ……」 ■勝利1「はあ、はあ、があああああ……」 ■勝利2「ぶうううう……」 ■挑発「ふあぁぁぁ」 【必殺技・超必殺技動作】 ■ボルテックランチャー「があああぉぉぉぉ」 ■ムーンスラッシャー「グアッ！」 ■Xキャリバー「グアッ！」 ■グランドセイバー「……」 ■グライディングバスター「……」 ■アイスラッシャー「ジョア！」 ■Vスラッシャー「……」 ■グラビティストーム「……」 ■リボルスパーク「……」 ■リボルスパーク：MAX版「……」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「グアッ！」 ■通常技：強攻撃「グアッ！」 ■投げ技：レオナクラッシュ「……」 ■投げ技：オーデルバックラー「グアッ！」 ■空中投げ：ハイデルンインフェルノ「……」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「があっ！」

■Xキャリバー：レオナの同名の技とは違い、空中でX字の飛び道具を放つ。普段はジャンプの頂点で攻撃するが、相手が近くにいると低い位置で攻撃。このときは反撃を受けない。

■ボルテックランチャー：目の前にエネルギー弾を発生させる飛び道具。弱版はその場だが、強版は前方に移動しながら出すため、射程が若干伸びる。打点が高くジャンプ防止技として置いておくのがメインの使い方だが、座高の高い相手には固めに使うのも強力だ。

■アイスラッシャー：ブーメランのように戻ってくる飛び道具だが、戻り部分に攻撃判定はない。発生は遅いが硬直が短いので、間合いが離れるD投げ後に使って追いかけよう。

■Vスラッシャー：弱版は鋭い角度で、強版とMAX版は緩い角度で空中から急降下する超必殺技。出始めが無敵なので対空つぶしとして使えるうえ、ジャンプの昇りで出せば対空技としても利用できる。発生が早く、グランドセイバーヒット後の追撃技としても優秀だ。

■リボルスパーク：突進して相手に手を突き刺し、爆発させる超必殺技。無敵時間はないが移動中の姿勢が低く、打点の高い飛び道具を潜って反撃可能。連続技に使ってもいい。

■グラビティストーム：相手を蹴り上げて、上空でフィニッシュする超必殺技。通常版は蹴り上げ部分は2回で、発生直前で無敵状態が途切れる。MAX版は蹴り上げ部分が4回になり、発生後も無敵。単発の威力が高いため、対空や割り込みに積極的に狙っていこう。

■ダメージ：強攻撃「があっ！」 ■ダメージ：必殺技「キャッ！」 ■KO「ぎゃあああああ……」 ■緊急回避「ふあぁぁぁ」 ■攻撃避け「ふあぁぁぁ」 ■ダウン回避「ふあぁぁぁ」 ■パワー溜め「があああおぉおぉおぉ」 ■パワーMAX発動「……」

BOSS CHARACTERS

GOENITZ
吹き荒ぶ風のゲーニッツ

竜巻を駆使する技が多いゲーニッツ。よのかぜで相手を近寄せず、スキを突いてやみどうこくを決めろ。

キャラクターカラー

■地上通常技：下段のしゃがみBは目押しでしゃがみAにつなげられる。ここから連続技を狙おう。近距離立ちCは動作が短く、クイックMAX発動を利用するとさまざまな攻撃がつなげられる。前進しながら2回斬り裂く遠距離立ちCは1段目がキャンセル可能。けん制で使い、各種必殺技でフォローしよう。マントを払うようなモーションのふっとばし攻撃は、リーチは短いものの発生が優れている。

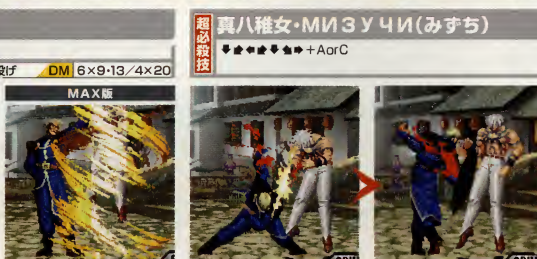
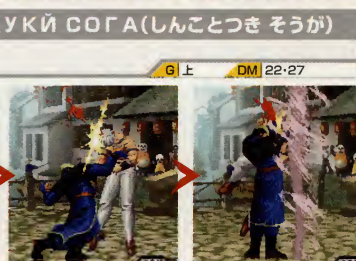
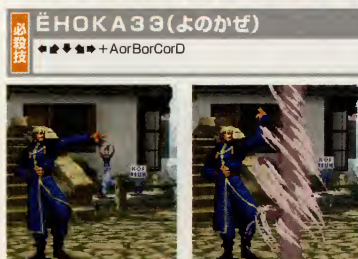
■空中通常技：ジャンプDはめくりを狙える。リーチが長く、跳び込みはこれが主軸。空中ふっとばし攻撃は持続時間が長く、早めに出せば無敵のない対空技をつぶしやすい。

■特殊技(その他)：しゃがみAからもつなげられるので、連続技の中継に使おう。地面にたたきつけるC投げは受け身不能なため、起き上がり攻めしやすい。相手を持ち上げ、締めつけるD投げは投げ抜け不能。さらにレバガチャとボタン連打でダメージアップ可能だ。

■ЁНОКА33(よのかぜ)：竜巻を発生させる設置系必殺技。A→B→C→Dの順で竜巻の発生位置が遠くなり、比例して硬直が長くなる。ヒットすれば相手を浮かせられるほか、ダウン中の相手にもヒットする。

■ВАНГЁ ТОКОБУСЭ(わんひょう とこぶせ)：手の平を正面にかざして、無数のかまいたちで斬り裂く。途中からヒットしても相手をロックし、以降も確実にヒットする。また、確実にダウンするため、よのかぜでダウン追い打ちが確定だ。

VOICE DATA

【演出動作】 ■登場「さあ、神に祈りなさい」 ■勝利1「まだまだですね」 ■勝利2「悔い改めなさい」 ■勝利3「神の御加護があらんことを」 ■挑発「ぬるいですね」 【必殺技・超必殺技動作】 ■よのかぜ「ここですか？」 ■わんひょう とこぶせ「いかがです？」 ■わんひょう まめつ「いかがです？」 ■ひょうが「遅いですね」 ■しんことつき そうが「フンッ！」 ■やみどうこく「お別れです！」 ■真八稚女・みずち「神罰です！」 ■真八稚女・じっそうこく「神罰です！フンッ！」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「フッ！」 ■通常技：強攻撃「フンッ！」 ■投げ技：めいふのもん「フンッ！」 ■投げ技：そうかつさつ「フッフッフ！フンッ！」 ■特殊技：うらなぎ「フンッ！」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「クッ！」 ■ダメージ：弱攻撃「ウッ！」

■ВАНГЁ МАМЭЦУ(わんひょう まめつ)：わんひょう　とこぶせを斜め上に出す。とこぶせと比べ、ダメージが高い。対空やよのかぜの追撃として使おう。

■ГЁГА(ひょうが)：姿を消したのち、弱版は地面を、強版は空中を低い軌道で移動する。どちらも出始めは無敵。入力直後から無敵状態となるので、近寄られたときや起き上がり攻めから逃げたいときに重宝する。

■СИНКОТОЦУКИ СОГА(しんことつき そうが)：腕を振り下ろして斬り裂いた後、相手を持ち上げる突進技。ダメージ、発生、リーチのいずれも優秀。また、ガードされると間合いが離れ、硬直も若干長い程度なので手痛い反撃を受けにくい。連続技以外に奇襲として使っても強力な技だ。

■ЯМИДОКОКУ(やみどうこく)：相手を持ち上げ、巨大な竜巻を発生させるコマンド投げ。投げ判定の発生が1フレームで、しゃがみAが届かない間合いからでも決まる。

■真八稚女・МИЗУЧИ(みずち)：打撃連打から相手を地面にたたき付ける乱舞系の超必殺技。弱版は地面を、強版は低空を移動する。発生直前に無敵が途切れてしまうのが難点だが、強版はガードされても大幅に有利だ。

■真八稚女・ЖИССОКОКУ(じっそうこく)：真八稚女・みずちの強化版で、MAX専用の超必殺技。みずちと同じく弱版は地面を、強版は低空を移動。発生は遅いが出始めに長い無敵時間があり、近距離ではつぶされない。

■ダメージ：強攻撃「ムウッ！」　■KO「うおぉぉぉぉ！」　■緊急回避「フッフッフ！」　■攻撃避け「フッフッフ！」　■ダウン回避「フッフッフ！」　■パワー溜め「むうううううん！」　■パワーMAX発動「……」

PS2

OROCHI オロチ

オロチは地上通常技に近～遠距離の区別がなく、いずれも必殺技で(空)キャンセルが可能。必殺技の威力も高い。

※…( )内の数値は小・中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：しゃがみAはオロチの技でもっとも発生が早い技だが、連打キャンセルできないのが難点。しゃがみBは連打可能な下段技。ヒット確認から弱版誓約：うけいにつなげよう。立ちCは発生が早いジャンプ防止技。キャンセルなしで混：まろかれにつなげられるため、ヒット確認して決めたい。しゃがみCは上方向に攻撃判定が強く、対空技に使える。相打ちでもダメージ勝ちできるぞ。立ちDはリーチの長い蹴り技。ヒットを見越して火闌降：ほのすそりを入力してもいい。しゃがみDはリーチの長い下段攻撃で、けん制に重宝する。ガードキャンセルふっとばし攻撃はリーチが短いものの、スキが小さい。カウンターヒット時は混：まろかれで追撃可能だ。

■空中通常技：ジャンプDはリーチ、持続、攻撃判定ともに優れ、めくりが狙える万能技。

■その他(特殊技)：避け攻撃はリーチは短いものの、発生は早い部類。動作中はずっと被カウンター判定になるため慎重に使おう。

■解除：はらえ：前方に巨大かつ多段の飛び道具を放つ。画面内に飛び道具が残っていてもすぐに次の弾を撃てるため、連発するだけでかなり強力。ジャンプで跳び越えられる心配もない。また、すべての飛び道具を貫通する性能があり、空中ヒット時はやられ判定が残るためさまざまな技で追撃が可能だ。

■誓約：うけい：青い衝撃波とともに敵を切り裂く蹴り攻撃。弱版は弱攻撃からつなげることができ、連続技に重宝する。強版は発生

VOICE DATA

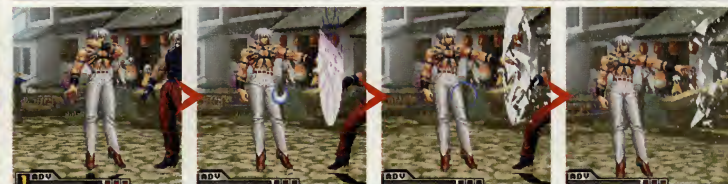
【演出動作】 ■登場「……」 ■勝利1「我ガイアと共に有り」 ■勝利2「我よりすぐれる者はなし」 ■挑発「……」 【必殺技・超必殺技動作】 ■誓約：うけい「……」 ■解除：はらえ「……」 ■頭斎：うつしわい「……」 ■禊：ただす「……」 ■火闌降：ほのすそり「……」 ■混：まろかれ「さあ、無に還ろう」 ■大神：おおみわ「はかないものだ」 【通常技・投げ技・特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「……」 ■通常技：強攻撃「……」 ■投げ技：門客人：あらはばき「……」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「……」 ■ダメージ：強攻撃「……」 ■KO「……」 ■緊急回避「……」 ■攻撃避け「……」 ■ダウン回避「……」 ■パワー溜め「……」 ■パワーMAX発動「……」

通常投げ　門客人：あらはばき
近距離で←or→+CorD
G 投げ　DM 20

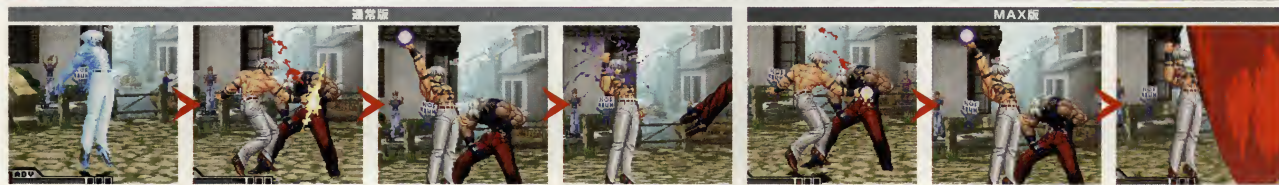
必殺技　解除：はらえ
↓↙←+A
G 上　DM 25×5

必殺技　誓約：うけい
→↓↘+BorD
G 上　DM 27／35

必殺技　頭斎：うつしいわい
↓↙←+BorC
G 当て身　DM 34

必殺技　礼：ただす
↓↙←+D
G 上　DM 7

必殺技　火闌降：ほのすそり
→↘↓↙←+AorBorCorD
G 上※　DM 38
※…ダウン追撃としても使用可能

超必殺技　混：まろかれ
↓↙←↓↙←+AorC
G 上　DM 7×15／6×31
通常版　MAX版

超必殺技　大神：おおみわ
↓↙←↓↙←+BorD
G 投げ　DM 30×2／42×2
通常版　MAX版

まで無敵時間があるので、対空や割り込みに使う。弱、強版ともにヒット時はダウン回避不能で、火闌降：ほのすそりで追撃できる。

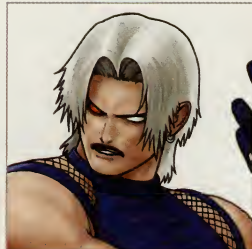
■頭斎：うつしいわい：相手の攻撃を受けると鏡を割って吹き飛ばす当て身技。弱版は一部を除く地上通常技を、強版はジャンプ攻撃と必殺技に対して当て身できる。

■礼：ただす：相手の飛び道具を吸収すると、少し間をおいてから紫の飛び道具として発射する。動作は立ちモーションと同じ。発射後はすぐ動けるので飛び道具と同時攻撃しよう。

■火闌降：ほのすそり：青い雷を落として攻撃する。A～Dボタンで攻撃位置が変わり、Aが目の前を、Dが一番遠くを攻撃する。ヒット時はやられ判定が残り、混：まろかれで追撃できる。また、ダウン中の相手にヒットするのも特徴。前転で避けられると反撃されてしまうので、使いどころが重要だ。

■混：まろかれ：全方位に向けて飛び道具を放つ。攻撃範囲の広さもさることながら、発生が早いため反撃や連続技などさまざまな場面で使える。ただし、相手にガードキャンセル前転から反撃される危険があるため、確実にヒットする場面で使おう。巨大な攻撃判定が画面内に二つ発生し、それが交差する画面中央付近で決めるとヒット数が約2倍になる。

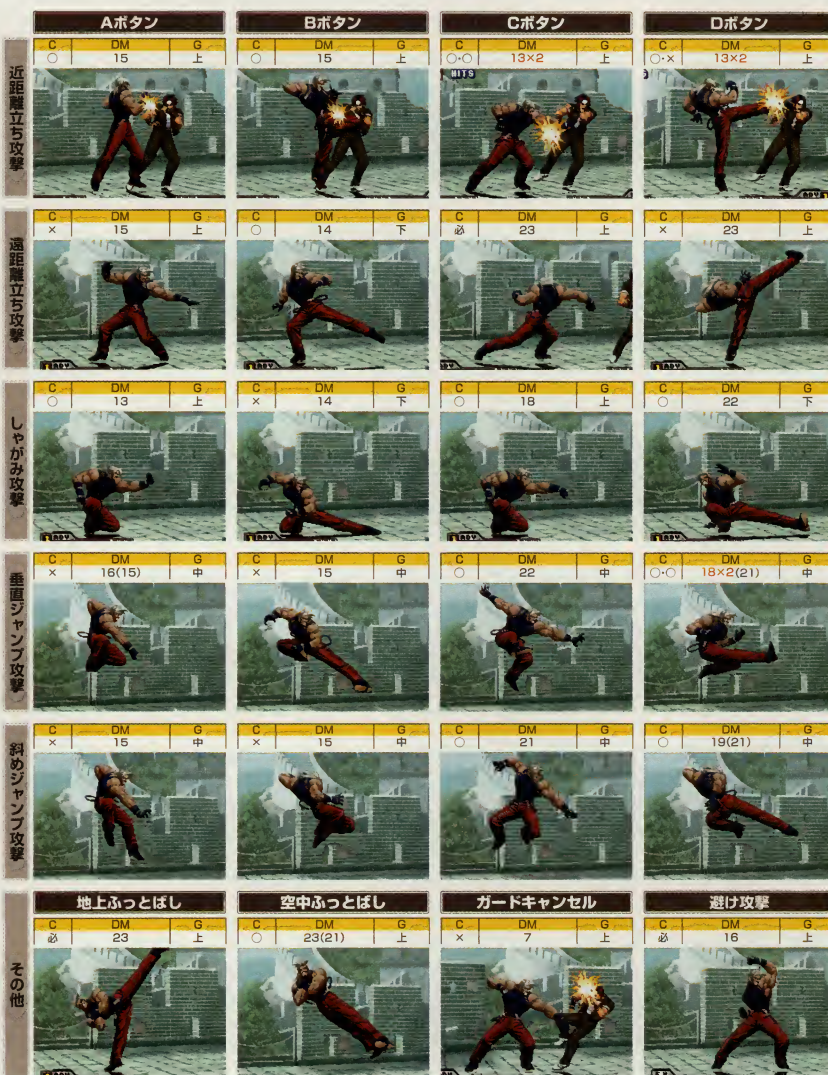
■大神：おおみわ：相手をオロチ自身の近くに引き寄せ、魂をつかんで破壊する投げ技。この技は無敵時間が一切なく、相手にジャンプで簡単に回避されてしまうのが難点。

BOSS CHARACTERS

OMEGA RUGAL
オメガルガール

元々ボスキャラクターだけあって必殺技の性能、攻撃力が全体的に高い。その圧倒的な破壊力に酔いしれろ！

キャラクターカラー

	Aボタン			Bボタン			Cボタン			Dボタン		
	C	DM	G	C	DM	G	C	DM	G	C	DM	G
近距離立ち攻撃	○	15	上	○	15	上	○·○	13×2	上	○·×	13×2	上
遠距離立ち攻撃	×	15	上	○	14	下	必	23	上	×	23	上
しゃがみ攻撃	○	13	上	×	14	下	○	18	上	○	22	下
垂直ジャンプ攻撃	×	16(15)	中	×	15	中	○	22	中	○·○	18×2(21)	中
斜めジャンプ攻撃	×	15	中	×	15	中	○	21	中	○	19(21)	中

その他	地上ふっとばし			空中ふっとばし			ガードキャンセル			避け攻撃		
	C	DM	G	C	DM	G	C	DM	G	C	DM	G
	必	23	上	○	23(21)	上	×	7	上	必	16	上

※…( )内の数値は小·中ジャンプ時のダメージ

■地上通常技：モーションが素早い遠距離立ちAと、大振りだが比較的リーチの長い遠距離立ちDをけん制技として使っていく。遠距離立ちCは空振りすると危険だが、相手に当てさえすればキャンセルでバニシングラッシュを出せるので、強力な攻撃手段になる。

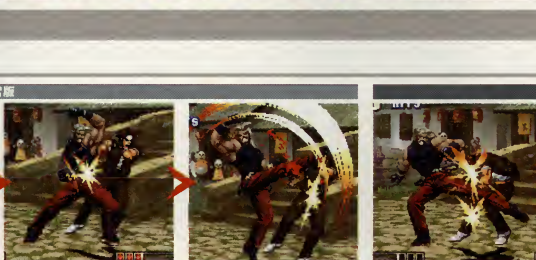
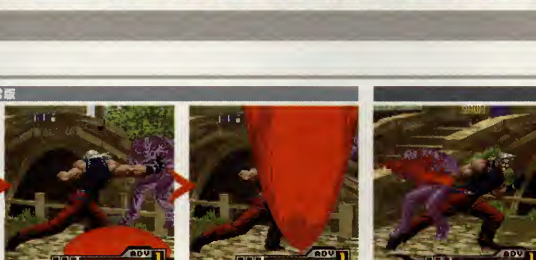
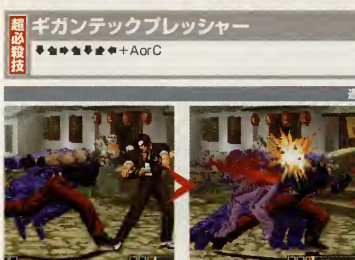
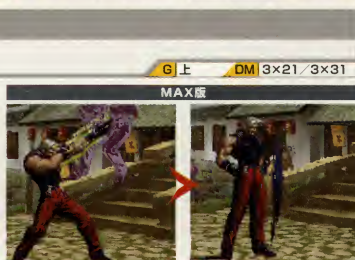
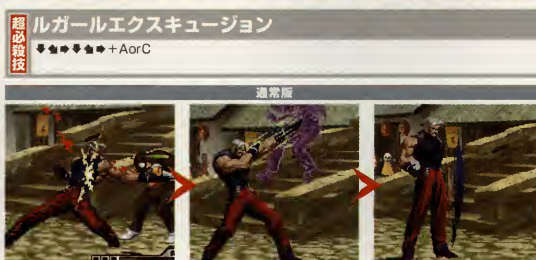
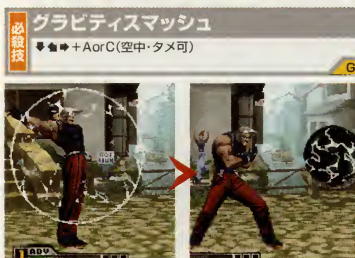
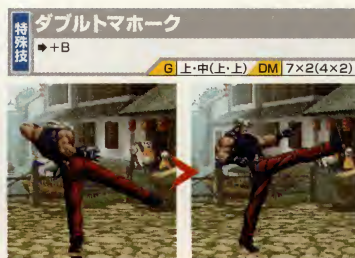
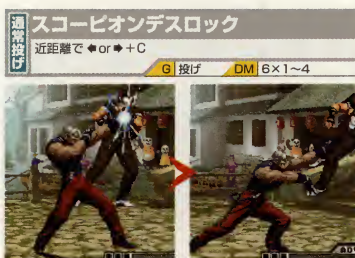
■空中通常技：めくり性能のあるジャンプBとリーチの長いジャンプDを距離に応じて使い分けて跳び込むといい。空対空には横方向に強力なジャンプCを使っていくといい。

■その他(特殊技)：特殊技の中では、➡＋Bがリーチの長さと発生に優れている。通常技から必殺技につなげるときに使ったり、ガード後の反撃を狙う際に重宝するはずだ。

■グラビティスマッシュ：周囲に球体のバリアを作り出し、それを飛ばして攻撃する飛び道具系の必殺技。弱版よりも強版の方が弾速が速い。相手の飛び道具を消しながら進む性質があり、超必殺技の飛び道具とでも相殺できる。空中でも出すことができ、その場合は弱版が浅い角度で遠くまで進み、強版はそれよりも深い角度で自身の手前に飛ばす。ボタンを押しっぱなしでためることも可能だ。

■ダークジェノサイド：上昇しながら蹴りを放つ技で、弱版よりも強版が高く跳び上がる。どちらも全身無敵状態なので、威力の高い強版を対空技として使おう。また、攻撃発生が早く、弱攻撃から連続技につなげられる。

■ダークバリア：目の前にバリアを作り出す。弱版よりも強版のほうが長時間バリアが持続。

VOICE DATA
【演出動作】 ■登場1「ウゥゥゥゥゥ、行くぞ……！」 ■登場2：柴舟対戦時「ヤー」 ■登場3：クリス対戦時「ハッハー、この日を待っていたぞ！」 ■登場4：ハイデルン対戦時「クックックッ……ほざくか……」 ■勝利「ウオオオオオオ」 ■挑発「ハッハッハァッ！」 【必殺技·超必殺技動作】 ■ダークジェノサイド「ジェノサイッ！　カッター！」 ■グラビティスマッシュ「ジィイイイイイイイイ　セヤッ！」 ■バニシングラッシュ「……」 ■デストラクションオメガ「逃がさん！」 ■ルガールエクスキュージョン「ダァアアア！　ハンッ！／はあっ！」 ■ギガンテックプレッシャー「死ねィ！」 ■ギガンテックプレッシャー：MAX版「ハアッ！／死ねい！」 【通常技·投げ技·特殊技動作】 ■通常技：弱攻撃「フンッ！」 ■通常技：強攻撃「ハァッ！」 ■投げ技：スコーピオンデスロッ

飛び道具を跳ね返す性質があるので、飛び道具を持つキャラクターに特に有効だ。

■バニシングラッシュ：高速で突進していき、すれ違いざまに相手に無数の打撃を浴びせる。弱版は弱攻撃からつながるほど発生が早い。強版は発生が遅く強攻撃からでもつなげられないが、ヒット時に相手を追撃可能な状態で浮かせることが可能。このときダークジェノサイドやギガンテックプレッシャーで追撃ができるため、ヒット時のリターンは大きい。

■ルガールエクスキュージョン：手を突き出しながら突進する超必殺技で、ヒットすると相手を持ち上げてダメージを与える。この技はコマンド入力後から突進中までずっと無敵状態となっているため、相手の飛び道具にタイミングを合わせて発生の早い弱版をぶつけていくといい。MAX版は威力が上がるが、ノーマルの弱版に比べて発生が遅くなってしまう。

■ギガンテックプレッシャー：突進系の超必殺技。ヒット時は相手を画面端まで運んで壁にたたきつける。弱攻撃からでもつなげられるため、連続技に組み込みやすい。無敵時間もあるが、ノーマル版、MAX版ともに攻撃判定発生直前に途切れてしまう。

■デストラクション・オメガ：腕を伸ばして攻撃し、ヒットすると相手をロックして乱舞攻撃をたたき込む超必殺技。発生が早く弱攻撃からでもつなげられるほか、強版とMAX版は攻撃判定発生直後まで無敵状態なので、割り込み技としても使っていける。

ク「フンッ！」 ■投げ技：スコーピオンブロウ「フンッ！」 ■特殊技：ダブルトマホーク「ハァッ！」 【ダメージ・特殊動作】 ■ダメージ：弱攻撃「ムッ！」 ■ダメージ：強攻撃「ンッ！」 ■ダメージ：必殺技「うおっ！」 ■KO「ぐおあああぁぁぁぁ！」 ■緊急回避「ハアッ！」 ■攻撃避け「ハアッ！」 ■ダウン回避「ハアッ！」 ■パワー溜め「ムウゥゥゥゥ！」 ■パワーMAX発動「フンッ！」

THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH

キャラクターの特殊演出

特定のキャラクター同士が闘うシチュエーションでは、通常時とは異なる演出が見られる。『KOF'98UM』に用意された特殊演出をすべて紹介していこう。

新特殊演出に注目！

『KOF'98UM』では、旧『KOF'98』から引き継がれた特殊演出に加えて、新たに19種類が追加されている。ここではそれら新特殊演出の発生条件とシチュエーションを写真付きで解説。『KOF』シリーズの世界観や人物の相関関係をより深く知るために、ぜひチェックしてほしい。また、従来の特殊演出一覧についてもページ下段ですべて掲載している。これらも一部演出内容が変わったり、発生条件となる組み合わせが増えたものがある。

ルガール VS クラウザー

かつてボスとして君臨した2人が誇りを賭け、カイザーウェイブを同時に撃ち合い、互いに挑発しあう。

香澄 VS リョウ、ロバート、ユリ、タクマ

極限流と浅はかならぬ因縁がある香澄。彼らとの闘いを前に、正座から「本気で来い！」と挑発する。

京 VS オロチ

遂に姿をあらわしたオロチ。背を向けた状態で京が登場し、最終決戦に臨むべく振り返って気合いを入れる。

庵 VS オロチ

オロチとの対戦を前にして、突然暴走しかける庵。雄叫びを上げた後、暴走しそうになった自我を取り戻す。

ちづる VS オロチ

かつてオロチを封印したという三種の神器の末裔、ちづる。オロチと再び対峙して、天を仰ぎ闘いに臨む。

クラウザー VS テリー、アンディ、ジョー、舞、キム、ビリー、ギース、リョウ

「貴様の墓石を選んでやろう」。背中を向けてマントをなびかせたまま、相手にそう告げるクラウザー。

ルガール VS ゲーニッツ

左目を押さえ、しゃがみ込むルガール。そんな彼を見たゲーニッツは、挑発的に神への祈祷を薦める。

ギース VS テリー、アンディ

因縁多き2人の兄弟を前に、不敵に笑うギース。ギースの姿を見たテリーたちは、怒りをあらわにする。

ビリー VS ギース(登場時)

ギースに対し決して頭が上がらないビリー。たとえ2人が闘うことになったとしても、それは変わらない。

ビリー VS ギース(ビリー勝利時)

偶然か、実力か。ギースをねじ伏せたビリーはひと言だけ、彼に感謝の言葉を述べて闘いを終える。

ゲーニッツ VS 社、シェルミー、クリス

オロチ四天王同士の決戦。社は気さくに、シェルミーはマイペースに、クリスは礼儀正しく応える。

オロチ VS 社、シェルミー、ゲーニッツ

絶対なる存在であるオロチ。そんな彼に対し、クリスを除いた四天王たちはひざまずいて礼をする。

Mr.BIG VS リョウ、ロバート、タクマ

自らの得物である棒を回し威嚇するMr.BIG。宿敵である彼を前に、極限流の面々は演舞で気合いを入れる。

影二 VS 庵

かつてともにチームを組んだが、最後に裏切られた影二。その遺恨を晴らすかのように庵を威嚇する。

影二 VS リョウ、ロバート、タクマ

最強の流派を名乗る如月流忍術。ことごとく立ちふさがる極限流を壊滅するため、影二は気合いを入れる。

ヘビィ・D! VS クリス

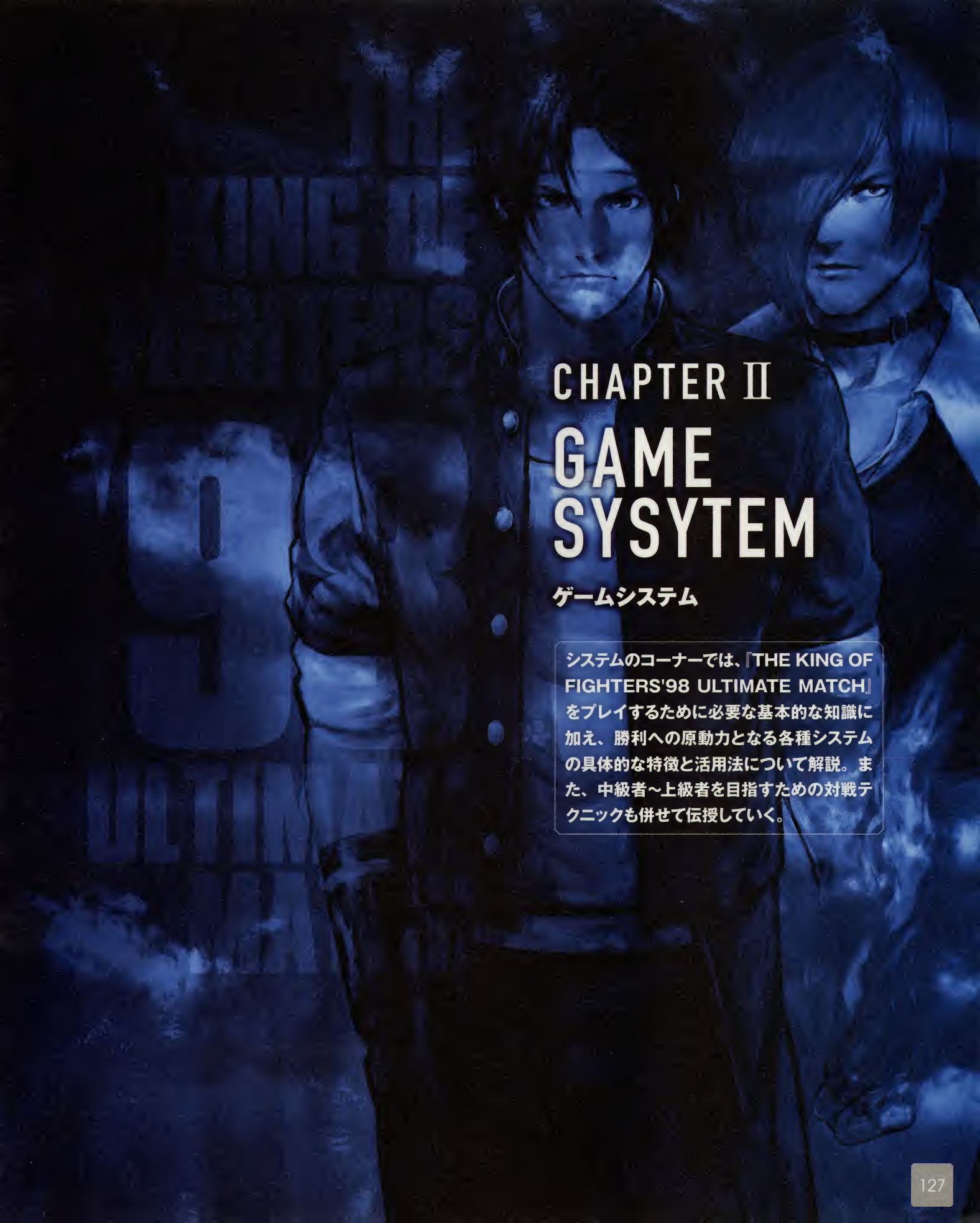
シャドーを繰り返しながら、ヘビィ・D！がクリスを挑発する。それに対し、クリスも挑発で応戦。

ラッキー VS 社

ラッキーがボールを指で回し、闘いの準備を済ませる。それを見た社が「ムキになるなよ」と告げる。

ブライアン VS 社

ともにタックルでぶつかり合い、力を誇示する2人。その後ブライアンは雄叫びをあげ、社は挑発する。

ブライアン VS シェルミー

雄叫びをあげるブライアンにビンタを入れるシェルミー。気合い入れの儀式を邪魔され、怒るブライアン。

『KOF'98』から引き継がれた特殊演出一覧

京 VS 庵／京 VS 真吾／京 VS 紅丸／京 VS 柴舟／紅丸 VS ユリ、レオナ、アテナ、ちづる、舞、キング、シェルミー、マリー、マチュア、バイス、香澄／大門 VS 京、紅丸／テリー VS アンディ／テリー VS マリー／アンディ VS 舞／リョウ VS キング／リョウ VS タクマ／ロバート VS ケンスウ／ロバート VS タクマ／ユリ VS タクマ／レオナ VS ジョー、ユリ、ラルフ、アテナ、ケンスウ、チョイ、庵、真吾／レオナ VS クラーク、チャン／レオナ VS ハイデルン／ラルフ VS ハイデルン／ラルフ VS クラーク(※1)／クラーク VS ハイデルン／アテナ VS ケンスウ／アテナ VS チン／ケンスウ VS チン／ちづる VS 京、庵／ちづる VS 社、シェルミー、クリス、山崎、マチュア、バイス、ゲーニッツ／キム VS チョイ、チャン／キム VS 社、シェルミー、クリス、山崎、ビリー、庵、マチュア、バイス、ルガール、ギース、クラウザー、Mr.BIG、ゲーニッツ、オロチ／チャン VS チョイ／社 VS シェルミー、クリス／社 VS 庵／シェルミー VS 京、テリー、アンディ、リョウ、ロバート、キム、庵／シェルミー VS クリス／山崎 VS 社、シェルミー、クリス／ビリー VS 庵(※1)／マチュア VS ルガール／バイス VS 柴舟／ラッキー VS ブライアン／ハイデルン VS ルガール／ルガール VS クリス

※1…『KOF'98』から演出内容に変更あり。

CHAPTER II

GAME SYSYTEM

ゲームシステム

システムのコーナーでは、『THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH』をプレイするために必要な基本的な知識に加え、勝利への原動力となる各種システムの具体的な特徴と活用法について解説。また、中級者～上級者を目指すための対戦テクニックも併せて伝授していく。

THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH

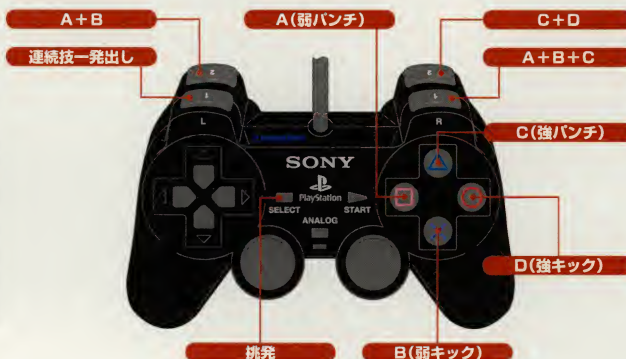
ゲームシステム

2D格闘ならではのスピーディなゲーム展開と奥深い駆け引きが楽しめる本作。キャラクターの基本アクションとゲームシステムを理解して、勝つための地力を身につけよう。

INDEX

キャラクターの基本操作

■アーケード版(標準的なボタン配置)

■プレイステーション 2版(DUALSHOCK2)

■各種アクションと入力方法

アクション	入力方法
前進	→
しゃがみ	↓・↘
しゃがみガード	↙
後退、立ちガード	←
後方ジャンプ	↖
垂直ジャンプ	↑
前方ジャンプ	↗
ダッシュ	素早く→→(入力し続けるとダッシュ状態が持続)
ステップ	素早く→→
バックステップ	素早く←←
ジャンプ	↖ or ↑ or ↗
小ジャンプ	一瞬だけ↖ or ↑ or ↗
中ジャンプ	一瞬だけ↙ or ↓ or ↘後に一瞬だけ↖ or ↗／ダッシュ中に一瞬だけ↗
大ジャンプ	一瞬だけ↙ or ↓ or ↘後に↖ or ↗／ダッシュ中に↗

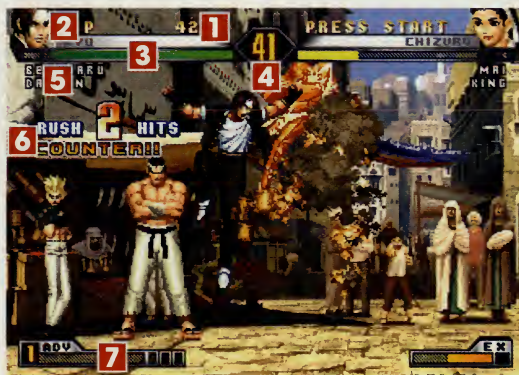
アクション	入力方法
ふっとばし攻撃	C+D
緊急回避	→ or ←+A+B
攻撃避け	A+B
カウンター攻撃(避け攻撃)	攻撃避け中にA or B or C or D
ダウン回避	着地と同時にA+B
通常投げ	接近して→ or ←+C or D
通常投げ外し	投げられた瞬間に→ or ←+A or B or C or D
挑発	スタートボタン
ガードキャンセル緊急回避	ガード中に→ or ←+A+B(パワーストック1消費)
ガードキャンセルふっとばし攻撃	ガード中にC+D(パワーストック1消費)
パワー溜め	A+B+C(押し続ける)
パワーMAX発動	パワーストックがある状態でA+B+C(パワーストック1消費)
援護攻撃	使用キャラクターが気絶しているときにA+B+C

試合中の画面の見方

1 スコア／連勝数
CPU戦時はスコアが表示。対人戦時は勝ち抜いているプレイヤー側に連勝数が表示される。

2 使用キャラクター
使用中のキャラクターのフェイスグラフィック、及びキャラクター名が表示される。

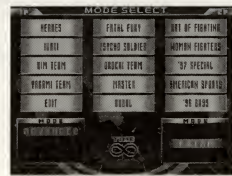
3 体力ゲージ
キャラクターの残り体力を示したゲージ。ゲージがなくなるとK.O.となる。

4 ラウンドタイム
その試合の残りタイム。ラウンド開始時は60カウントで、ゼロになるとタイムオーバーになる。

5 控えキャラクター
待機状態のキャラクター名が表示される。裏キャラクターは赤い文字で表示される。

6 各種メッセージ
カウンターヒットの発生時や連続技のヒット数といった試合中の各種情報が表示される。

7 パワーゲージ
超必殺技などの使用に必要なゲージ、及びストック数。モードによってゲージの形状が変わる。

モードセレクト

本作では、ADVANCED、EXTRA、ULTIMATEの3種類のキャラクターモードが用意されており、使用するモードによってキャラクターの基本動作が異なってくる。モードによって同じキャラクターでも使い勝手が大きく異なり、一つのモードがチームメンバーすべてに適用されるため、よく考えて決定しよう。ちなみに、ADVANCEDもしくはEXTRAを選択した場合は、すぐにキャラクター選択画面に切り替わるが、ULTIMATEはキャラクターを選択する前に、移動、回避、パワーゲージの項目からそれぞれ任意の基本動作を選ぶ必要がある。

三つのモードから選択。ULTIMATEは本作から追加された新しいモードで、基本動作がカスタマイズ可能。

ADVANCED MODE

攻撃的アクションでパワーゲージをためるモード

ADVANCEDモードは、キャラクターの移動動作がダッシュタイプ、回避動作が緊急回避タイプ、パワーゲージがADVANCEDゲージになっている。これらの基本動作は『KOF』シリーズにおいて標準的な仕様なので、ほかのシリーズ作品をプレイしたことがある人にとってはなじみ深いはずだ。また、ADVANCEDゲージは、相手を攻撃したり必殺技を繰り出すだけで自然とたまっていくため、初心者にも直感的にパワーストックを増やせるようになっている。EXTRAモードと比較しても、ADVANCEDモードは機動力に長けており、攻撃的に立ち回りたい人にうってつけなモードといえる。

ダッシュや緊急回避(前転)といった動作のおかげで、ガンガン相手に近づいて攻め込んでいけるのが魅力。

パワーストックを三つ消費すればパワーMAX発動の使用中でなくとも、MAX超必殺技を繰り出せるのが魅力。

ADVANCED：固有アクション	使用方法
ダッシュ	素早く➡➡(押し続けている間はダッシュ状態継続)
緊急回避	➡か⬅+A+B(方向キー押さない場合は前方)
クイック緊急回避	通常技、特殊技、地上ふっとばし攻撃後にニュートラルor⬅or➡+A+B
MAX超必殺技	パワーMAX状態でパワーストックを1つ消費して超必殺技を出すか、パワーストックを3つ消費して超必殺技コマンド+(A+C)or(B+D)

EXTRA MODE

守備的アクションでパワーストックを作るモード

EXTRAモードは、キャラクターの移動動作がステップタイプ、回避動作が避けタイプ、パワーゲージがEXTRAゲージになっている。旧『KOF'98』でもこのキャラクターモードは存在していたが、それ以降のシリーズには採用されていないため、新鮮に感じるプレイヤーも多いだろう。肝心の性能だが、ステップはADVANCEDモードのダッシュに比べて機動力が落ちるものの、歩行速度が1.3倍になる特徴がある。EXTRAゲージはボタン同時押しで任意にためられるほか、相手の攻撃に当たることで増えていく。ADVANCEDモードに比べて守備的に立ち回りたい人におすすめだ。

その場で回避行動を取るEXTRAモードの避けは、相手のけん制技や突進技を回避して反撃するのに向いている。

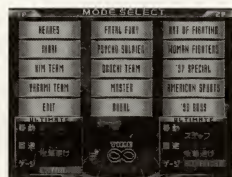
EXTRAゲージだとクイックMAX発動が使用できるため、クイックMAX発動限定の連続技を決めることができる。

EXTRA：固有アクション	使用方法
ステップ	素早く➡➡
攻撃避け	A+B
クイック避け	通常技、特殊技、地上ふっとばし攻撃後にニュートラルor⬅or➡+A+B
カウンター攻撃	攻撃避け中にA·B·C·Dのいずれか
クイックMAX発動	超必殺技と対応していない必殺技を除く攻撃を当てた時にA+B+C
MAX超必殺技	パワーMAX状態で体力点滅時に超必殺技を出す

ULTIMATE MODE

システムを組み合わせてカスタマイズできるモード

ULTIMATEモードは『KOF'98UM』から搭載された新しいキャラクターモード。このモードでは、ADVANCEDモードとEXTRAモードそれぞれの、移動、回避、パワーゲージを自由に組み合わせることが可能だ。基本動作のタイプがあらかじめ決められたほかのモードに比べて、なんらかの制限を受けるわけではないのがうれしいところ。自分の理想とする動きを再現できる、まさしく「究極」と呼ぶにふさわしいキャラクターモードといえる。初心者はADVANCEDモードとEXTRAモードをまずは試してみて、好みの基本動作を把握してからULTIMATEモードを使ってみるといい。

ダッシュと避けを組み合わせれば、いきなり相手の目の前までダッシュして避けるといった戦術も可能だ。

プレイヤー自身の好みはもちろん、使用キャラクターに適した基本動作の組み合わせを考えて対戦を楽しもう。

ULTIMATE：選択可能アクション	使用方法
ダッシュorステップ	選択したシステムに準ずる
緊急回避or攻撃避け	選択したシステムに準ずる
クイック緊急回避orクイック避け	システムで緊急回避を選択したときに使用可能
カウンター攻撃	システムで攻撃避けを選択したときに使用可能
クイックMAX発動	超必殺技と対応していない必殺技をのぞく攻撃を当てた時にA+B+C
MAX超必殺技	ADVANCEDゲージを選択した場合はADVANCEDモード、EXTRAゲージを選択した場合はEXTRAモードに準ずる

絶対習得!重要システム ADVANCEDゲージ

ADVANCEDゲージ増加の仕組みと特徴

ADVANCEDゲージは、攻撃的アクションをとることでたまっていく。必殺技は"出したとき"と"相手に当てたとき"、それぞれにパワーゲージ増加量が設定されており、相手に当てた場合は両方を合わせたゲージ分が増えていく。通常技と特殊技については、技を出すだけではゲージは増加せず、相手に当てることで技ごとに設定されたゲージが増加していく。通常技や特殊技は、弱攻撃<強攻撃<ふっとばし攻撃の順に増加量が多いということを覚えておこう。なお、相手の攻撃をくらう、もしくはガードした場合もパワーゲージは増加していくが、その増加量は微々たるものに過ぎない。また、通常技に比べて必殺技はパワーゲージ増加量が多い傾向にあり、意識して必殺技を繰り出していけば、効率良くパワーストックを増やしていけるのだ。

使用キャラクターが倒されると、そのときのパワーゲージとパワーストックが次に登場するキャラクターに引き継がれることにも注目。パワーストックは初期値で最大3個までしかためられないが、キャラクターが1人倒されるたびに最大値が1個ずつ増え、3人目は5個までストック可能となる。そこで、パワーストックの依存度が高いキャラクターは次鋒もしくは大将に据えて、そうではないキャラクターは先鋒として闘わせる……といったチーム編成が重要になってくる。

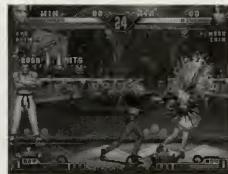
さて、ADVANCEDモードではMAX超必殺技を繰り出す方法が2種類ある。一つはパワーストックを1個消費してMAX発動状態にし、さらにパワーストックをもう1個消費して超必殺技を出す方法。もう一つは通常状態でパワーストックを3個消費して繰り出す方法だ。特に後者の方法はADVANCEDモードならではの強みであり、ここぞという場面のためにできるだけ多くストックしておきたい。勝負どころでは惜しまず使っていこう。

必殺技を中心に攻めていくキャラクターは、パワーゲージをためやすく、パワーストックを増やしやすい。

■パワーゲージがたまる行動

- ●必殺技を出す
- ●超必殺技以外の攻撃を相手に当てる
- ●攻撃をくらうorガードする

■パワーストックを消費する行動

行動内容	消費量	参照ページ
ガードキャンセルふっとばし	1	P.132
ガードキャンセル緊急回避	1	P.132
クイック緊急回避	1	P.131
MAX発動	1	P.132
超必殺技	1	P.132
MAX超必殺技	1or3	P.132

パワーストックさえあればMAX超必殺技がいつでも出せる。チャンスのときに大ダメージを与えやすいのだ。

絶対習得!重要システム EXTRAゲージ

EXTRAゲージの増加の仕組みと特徴

EXTRAゲージは、自分が操作するキャラクターの攻撃を当てたり、必殺技を出しても増加はしない。パワー溜めをするか、相手の攻撃に触れることで増加していく。

パワー溜めは行動中や解除の瞬間が無防備なため、スキを突かれないように注意しよう。相手の攻撃に触れた場合は、技の種類に関係なく、一発の攻撃につき一定量増加する。そのため相手の多段技を受けた場合、瞬時にパワーゲージをためられる。ちなみに、ゲージがゼロの状態から計16回相手の攻撃に触れれば、パワーストックを1個増やせると覚えておくといいだろう。EXTRAゲージはADVANCEDゲージとは違いパワーストックが1個しか蓄積できないが、MAX発動を行ってもすぐにパワーストックを消費する訳ではない。タイマーゲージがゼロになるか、パワーストックを消費する行動を使用するまでは、パワーストックが残るのが特徴だ。また、クイックMAX発動を使用することができ、これを活用すれば事前に繰り出した技の硬直を減らし、強力な連続技を組み立てられる。キャラクターによっては大幅な戦力アップが見込めるだろう。

EXTRAゲージでは、体力ゲージが規定量以下になると赤く点滅。以降、何度でも超必殺技が使用できるようになる。ただし、使用後は一定時間点滅が止まり、その間は次の超必殺技が使用不能になってしまう点に注意。先鋒は体力ゲージの25%、次鋒は33%、大将は40%を下回ることで点滅が開始するということを覚えておこう。なお、体力ゲージが点滅している状態でMAX発動すると、通常時よりも少しだけタイマーゲージが長くなるという恩恵が受けられる。さらに、MAX発動状態+体力ゲージの点滅という条件を満たすことで、強力なMAX版超必殺技が使用可能になるのも見逃せない。これらの性質を理解して、計画的にEXTRAゲージを有効活用していこう。

EXTRAゲージはパワー溜めをすることで、ラウンドタイムでいうところの1カウント強でストックが作れる。

■パワーゲージがたまる行動

- ●パワー溜めをする
- ●攻撃をくらうorガードする

■パワーストックを消費する行動

行動内容	消費量	参照ページ
ガードキャンセルふっとばし	1	P.132
ガードキャンセル緊急回避	1	P.132
クイック避け	1※	P.131
MAX発動	1	P.132
クイックMAX発動	1	P.132
超必殺技	1	P.132
MAX超必殺技	1	P.132

※パワーMAX発動中はタイマーゲージの消費量が1/2になる

体力ゲージが赤く点滅すると超必殺技を何度でも使用できる。粘り強く闘うことで逆転できる可能性が高い。

絶対習得！重要システム 移動系アクション

ジャンプ

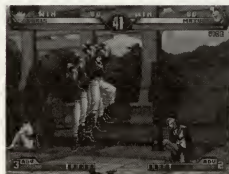
ジャンプには低い軌道で跳ぶ小ジャンプと中ジャンプ、高い軌道で跳ぶノーマルジャンプと大ジャンプの4種類がある。このうち小、中ジャンプ攻撃はジャンプ中に相手の攻撃をくらうとカウンターヒットになる性質がある。

技の硬直が解けた瞬間や起き上がり時に先行入力で大ジャンプすると、入力直後にキャラクターが空中判定になる点にも注目。このリバーサル大ジャンプは特に相手の起き上がり攻めを回避する手段として有効。打撃と投げの二択に対して使えば、打撃に対しては空中やられになって連続技をくらわずに済み、投げも回避可能と良いことずくめ。ただし、背向け状態でダウンした場合は注意が必要。ジャンプ前に振り向き動作が発生し、リバーサル大ジャンプができない。

地上スレスレを攻撃するしゃがみBなどには、リバーサル大ジャンプで攻撃をくらうことなく逃げることができる。

ダッシュ

前方向に素早く2回レバーを入力することでダッシュすることができる。さらにレバーを入力し続けることでダッシュを維持できる。ダッシュ中はいつでも通常技や必殺技を出せるため、瞬時に間合いを詰めたいときに便利。ダッシュから通常投げを狙うときは、相手に密着するまで近づき、レバーを後ろに倒すと同時にCorDを押せばスムーズにいく。相手のガードを崩す手段として活用しよう。

なお、ダッシュ中に前転すると前転の移動距離が伸びるといった性質がある。これは前転にのみ影響し、後転の距離は変化しない。また、ダッシュ中に小ジャンプを入力した場合は自動的に中ジャンプに変化する。同様に、ノーマルジャンプを入力した場合は、大ジャンプに変化するということも覚えておこう。

ダッシュで間合いを詰めつつ、中ジャンプで跳び込むのが強力。一瞬で相手に近づいて攻め込むことができる。

ステップ

ステップは一定距離を跳ねるように進む移動手段。移動中は空中に浮いているため、しゃがみBのような地上スレスレを攻撃する打撃技を避けながら相手に近づけるのが利点だ。ステップ中に攻撃をくらうとほとんどの場合空中やられ状態になるが、着地の瞬間にできるスキを突かれると地上やられとなってしまう。ただし、ステップは動作が非常に素早いため、スキを狙い打ちされるのはまれ。むしろ、ダッシュに比べると移動距離が限られているという点に注意して使っていこう。

ステップは動作中に空中必殺技以外の攻撃を繰り出すことができず、使いどころが難しいが、その代わりキャラクターの歩行速度が1.3倍になる恩恵を得られる。この恩恵を活かしながら立ち回っていくことが重要だ。

ダッシュより使い勝手は悪いが、少し離れた位置から相手の懐に跳び込むならステップの方が奇襲効果は高い。

絶対習得！重要システム 回避行動系アクション

緊急回避

緊急回避とはいわゆる前転と後転のことで、緊急回避中は一定時間打撃技に対して無敵状態になる。相手の攻撃をかわしつつ、攻め込むのに活用していこう。ただし、緊急回避の動作終了時には無防備になる瞬間があり、過信は禁物。相手の緊急回避のスキに、庵、ヘビィ・D!、ブライアン、香澄、ギース、裏ギース、クラウザー、Mr.BIG、暴走庵、暴走レオナ、オロチ、ゲーニッツはしゃがみBをヒットさせられるが、そのほかのキャラクターはしゃがみBで反撃できないので注意しよう。

クイック緊急回避は、通常技や特殊技からキャンセルして使える回避行動。動作中は打撃と投げに対して無敵だが、動作終了時にはやはりスキがある。このときに通常投げをくらってしまうと投げ外しができない。

クイック緊急回避は弱攻撃、強攻撃から使うと移動後に不利になるが、ふっとばし攻撃からなら有利になる。

攻撃避け

その場で相手の攻撃をかわす回避行動。打撃技に対して無敵状態で、動作終了後もスキがない。打撃技を重ねられてもガードできるのが利点だ。ただし、投げにはめっぽう弱く、通常投げをくらうと投げ外しできない。

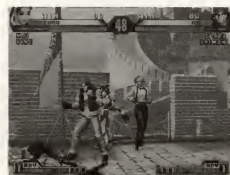
攻撃避け中はカウンター攻撃(避け攻撃)を出すことができ、この攻撃を必殺技や超必殺技でキャンセルすることもできる。キャラクターによってモーションが異なり、リーチのあるカウンター攻撃は強力な武器の一つになるはずだ。ただし、出始めに相手の攻撃をくらうとカウンターヒットとなるため、無闇に連発することだけは避けよう。

通常技や特殊技から繰り出せるクイック攻撃避けは、すぐにカウンター攻撃を出すことで、連続技に組み込んで使うこともできる。

特殊技の中段攻撃からクイック攻撃避けを使い、カウンター攻撃→必殺技につなぐ連係はガード崩しに重宝する。

ダウン回避

攻撃をくらってふっ飛ばされたとき、ダウンする寸前にAB同時押しすればダウン回避が可能。普通にダウンするのに比べて素早く起き上がれるため、相手の起き上がり攻めを防止するのに役立つ。ただし、庵の葵花のような強制的にダウンさせる技をくらった場合は、ダウン回避することができない。

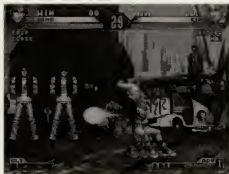
ダウン回避の動作中は無敵状態。ただし、動けるようになった瞬間に投げられ判定が発生するという弱点がある。通常の起き上がりは一定時間経過するまで投げられ判定が発生しないため、この差は大きい。特にコマンド投げを持つ相手にダウン回避すると、強力な打撃と投げの二択を迫られてしまうことになる。続く相手の攻め方を判断してダウン回避と通常の起き上がりを使い分けるのが理想だ。

画面端でダウン回避をすると、相手から二択を仕掛けられる。投げキャラクターを相手には控えたほうがいい。

絶対習得!重要システム ガードキャンセル/ガードクラッシュ

ガードキャンセルの仕組み

パワーストックを1個消費して発動する反撃手段がガードキャンセル。相手の攻撃をガードした瞬間にA、B同時押しするとガードキャンセル緊急回避が、C、D同時押しするとガードキャンセルふっとばし攻撃が使用できる。

ガードキャンセル緊急回避は通常の緊急回避と違い、レバーをどの方向に入れても使用できる。レバーが➘or⬅or⬉なら後転、それ以外なら前転だ。通常の緊急回避と違い、動作中は打撃と投げに対して無敵状態となっており、動作終了時のスキもないのが利点。

ガードキャンセルふっとばし攻撃は攻撃発生が早く、発生後まで無敵時間が持続。切り返しの手段として使っていこう。ヒット時は微量ながらダメージを与えられるため、体力が残りわずかな相手にトドメを刺すのにも有効だ。ただし、相手の低い打点のジャンプ攻撃に対して使用する場合は注意が必要。ガードキャンセルふっとばし攻撃が着地した相手にガードされると、確実に反撃されてしまう。

相手が通常技キャンセル必殺技という連係で攻めてくるなら、ガードキャンセル緊急回避で懐に潜り込もう。硬直中に反撃だ。

ガードクラッシュの仕組み

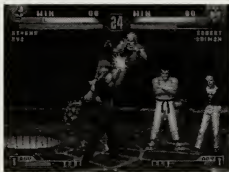
一定時間内に攻撃をガードすると、技ごとに設定されたガードクラッシュ値が蓄積していく。その値が規定値(158～192で変動)を超えるとガードクラッシュが発生。このときキャラクターは一定時間無防備となってしまう。ただし、一定時間相手の技に当たらなければ、ガードクラッシュ値はゼロに戻る。各技のガードクラッシュ値については、P160以降のスキルデータベースを参照のこと。

なお、空中でガードクラッシュが発生した場合、空中と地上で合わせて2回ガードクラッシュモーションが発生する。慌てずに地上で無防備になるのを待ち、連続技を決めよう。

絶対習得!重要システム 各種投げ/投げ外し

投げの種類と性質の違い

通常投げは一定のダメージを与えるものと、レバー操作とボタン連打によってダメージ量が変化するものの2タイプがある。前者はつかまれた瞬間にレバーを⬅or➡に入力し、ABCDいずれかのボタンを押せば投げ外しが可能。後者は投げ外し不能だ。なお、通常投げのC投げは相手を前方に投げ飛ばし、D投げは後方に投げ飛ばすようになっている(チャンはC投げ、D投げともに前方に、マリーはC投げ、D投げともに後方に投げる)。

コマンド投げは4種類が存在し、(1)コマンド入力と同時に投げ判定が発生するもの。(2)投げ判定が出るまでに時間がかかるもの。(3)移動後に投げるもの。(4)ガード不能の打撃技をたたきこむもの……などがある。(2)は投げ判定が発生時まで無敵状態となっている場合が多い。(4)の打撃投げは投げ失敗時もスカリモーションが発生しない。ジャンプされても通常技が発生するためスキを突かれにくいが、相手に暴れられると技がつぶされやすい。

通常投げはAorB+CorD入力でも可能。この入力方法を使えば、投げが失敗しても立ちAや立ちBといった通常技が出せる。

リバーサル通常投げ

起き上がり時や空中やられ状態からの復帰時は、相手に攻撃を重ねられることが多い。しかし、相手が投げ間合いにいればリバーサル通常投げと呼ばれるテクニックで、攻撃をを無視して通常投げで反撃が狙える。リバーサル通常投げはいわゆる普通の通常投げと同じ入力法でも可能だが、⬉+CorDという入力法を活用すると効果が高い。成功時は通常投げになり失敗時はガードできるため、非常に便利だ。ただし、相手の攻撃がしっかり重なっていないとしゃがみCorDが暴発する。しゃがみCorDのスキが大きいキャラクターは、⬉+AorB+CorDの同時押しで狙っていくといい。

絶対習得!重要システム 超必殺技/パワーMAX発動

パワーMAX発動とクイックMAX発動

パワーストックがある状態でABC同時押しを入力すると、ストックを1個消費してパワーMAX発動が可能。このときパワーゲージの上にタイマーゲージが出現。タイマーゲージがゼロになるまでMAX発動の効果が持続する。パワーMAX発動中は、攻撃力の上昇とMAX版超必殺技が使用できるといったメリットがある。一方で、ダッシュと通常技をつぶされるとカウンターヒットとなってしまうことと、必殺技を出す以外にパワーゲージが一切ためられないというデメリットもある。

そして、EXTRAゲージのみが使用できるクイックMAX発動。これは超必殺技と一部の必殺技を除く攻撃を当てた際、ABC同時押しでストックを1個消費して発動できる。攻撃ヒット時に発動すればヒットストップを解除してキャラクターが素早く動けるため、通常では不可能な連続技が可能となる。ただし、ガード時に発動させてもガード硬直が軽減されるわけではないので注意しよう。

パワーMAX発動状態は、MAX版超必殺技を出したり、ガードクラッシュしてしまうと、その時点で効果が切れるので注意。

超必殺技/MAX版超必殺技

超必殺技はパワーストックを1個消費して繰り出せる強力な必殺技。EXTRAゲージなら体力ゲージが赤く点滅している場合に限り、パワーストックなしで使用することが可能だ。

MAX版超必殺技はその名の通り、さらに強力な超必殺技のこと。ADVANCEDゲージならパワーMAX発動中にパワーストックを1個消費して使用できるほか、通常状態からパワーストックを3個消費することでも使用可能。前者の場合のみ、弱版と強版のMAX版超必殺技を使い分けることができる。EXTRAゲージは体力ゲージ点滅時にパワーMAX発動し、超必殺技を繰り出すとMAX版超必殺技に変化する。

THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH 闘いのセオリー

『KOF'98UM』の攻防の鍵を握るのはジャンプ攻撃からの攻めと起き上がり攻め。それらを軸にした攻め方を組み立てられるようになって、奥の深い対戦が楽しめるようになる。

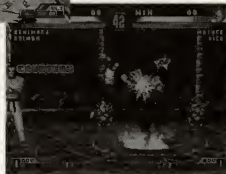
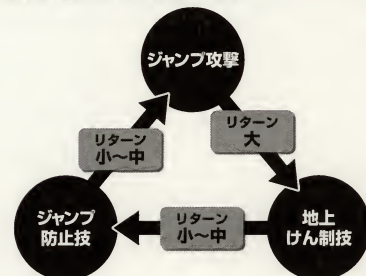
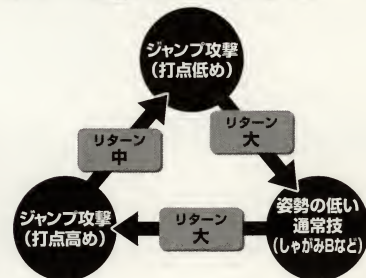
駆け引きの基本はジャンプ攻撃

『KOF'98UM』の立ち回りは、基本的に右上段図のような三すくみの関係になっている。ジャンプ防止技はジャンプ攻撃に強く、ジャンプ攻撃は地上けん制技に強く、地上けん制技はジャンプ防止技に強い……。しかし、ここで注目したいのがそれぞれのリターンだ。

立ち回りにおいてリターンが大きいのはジャンプ攻撃。種類が豊富で、スピードが速く、相手に迎撃されても手痛いダメージを受けにくい。さらに、いくら迎撃されても一度ジャンプ攻撃から連続技につなげられれば逆転が可能。以上のことから攻め込む手段としては最も効率が良く、必然的にプレイヤー同士がジャンプ攻撃を仕掛け合う展開になる。

しかし、やみくもにジャンプ攻撃で跳び込んでいけばいいわけではない。ジャンプ攻撃は繰り出すタイミングによって打点の位置が変わり、それによって右下段図のような三すくみの関係が生まれてくるからだ。ジャンプ攻撃(打点低め)は跳び込みから連続技をつなげるために用い、成功時のリターンが一番大きい。しかし、お互いにジャンプ攻撃を仕掛け合って空中戦になった場合、ジャンプ攻撃(打点高め)に負けてしまうことがほとんど。かといって、ジャンプ攻撃(打点高め)は姿勢の低い通常技で着地のスキを狙われる危険がある……。この三すくみの関係を理解した上で相手の行動を読み、ジャンプ攻撃を仕掛けていくことが勝利への近道となる。これをベースにして、それぞれのキャラクターにあった戦術を組み立てていこう。

キャラクターによって多少の優劣はあれど、基本的にジャンプ攻撃が強力。攻めの起点として跳び込んでいこう。

ジャンプ攻撃が駆け引きの軸になるため、その対策を含めた立ち回りが重要。徹底的に体に覚えさせよう。

■立ち回りにおける三すくみ

■ジャンプ攻撃の打点による三すくみ

ダッシュ／ステップの有効活用

素早く移動できるダッシュとステップは、ジャンプ攻撃ほど強力ではないが、攻めにアクセントをつける意味で重要な行動といえる。ダッシュは瞬時に止まることができず、ステップは移動終了まで無防備になるため、相手のけん制技をくらいやすい難点がある。しかし、中間距離から一気に攻め込む手段として有効に使える場面は少なからずある。相手が動きを止めるタイミングを読んで仕掛ければ効果的な一手となる。

相手が動きを止める具体的なタイミングとは、ジャンプ攻撃を警戒して対空技を用意しているとき。ここに最大のチャンスがある。対空技に意識が向いているとダッシュやステップに素早く反応するのが難しく、ガードで精一杯になりやすい。そこで、しゃがみBと通常投げによる二択を仕掛けたり、ガードされても有利な技で攻め崩すのが有効だ。

また、相手がノーマルor大ジャンプで跳び込んでくるのを読めたときは、ダッシュやステップを合わせるのもいい。タイミングが良ければ相手の下をくぐり抜けられる。その後、着地前に背後から迎撃したり、着地のスキにしゃがみBからの連続技を狙うなどしていこう。

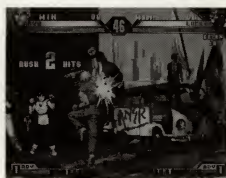
対空技を狙って様子を見ている相手に、中間距離から攻め込むのに有効だ。

垂直ジャンプ攻撃を読んだときも、ダッシュで潜って反撃することが可能。

対空技に頼らず間合いを仕切り直す

相手の跳び込みに対しては対空技で迎撃するのが理想的。しかし、遠距離からのジャンプならともかく、近距離からの小ジャンプに反応するのは難しく、現実的にすべての跳び込みを迎撃することは不可能だといえる。そこで別の手段で相手のジャンプ攻撃に対策を講じる必要が出てくる。具体的には、後転、バックステップ、後方小ジャンプを使って間合いを仕切り直すこと。対空技で迎撃しにくい間合いはもちろんのこと、根本的に対空技が乏しいキャラクターは、これらの対策が特に重要だ。

後転は入力直後から打撃技に対して無敵状態になるため、相手の跳び込みが届く間合いから安全に仕切り直したいときに使うといい。バックステップは無敵時間がないものの、後転よりも動作が素早いのが利点。バックステップで相手のジャンプ攻撃を空振りさせたら、着地のスキを狙って足下を攻撃したり、上から被せていくようにジャンプ攻撃を仕掛けていくといい。後方小ジャンプは横方向に判定が強力なジャンプ攻撃を持っているキャラクターにうってつけ。ジャンプ攻撃を出しながら逃げることで、シチュエーション次第では相手の跳び込みに打ち勝てる。

自分にとって有利な間合い、攻め込みやすい間合いを常に意識しよう。

相手との距離が離れていれば、それだけ対空技の入力に余裕ができる。

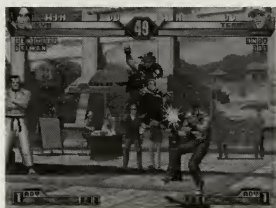
起き上がりにまつわる攻防

ジャンプ攻撃に次ぐ重要な駆け引きが、起き上がりの攻防だ。いわゆる起き上がり攻めもこの駆け引きの一要素にあたる。起き上がりの攻防は、基本的に攻めを仕掛ける側が有利だが、単調な攻めばかりではガードを攻め崩すことができない。読み合い次第では、防御側もダメージを与えるチャンスとなるのだ。攻撃側も防御側も複数の選択肢が用意されており、それぞれがどんなシチュエーションで有効なのかをここで解説していく。下記で説明した選択肢を把握して、起き上がりにまつわる攻防を確実にものにしていこう。

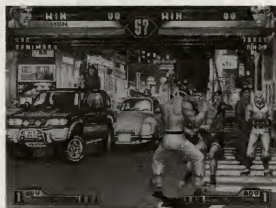
攻撃側が毎回攻撃して、防御側が毎回ガードする。そんな単純な駆け引きを乗り越えてこそ、勝利が見えてくる。

攻撃側の選択肢

打撃技

攻撃側の基本となる選択肢。ヒット確認から連続技を狙える地上技もしくはジャンプ攻撃を相手の起き上がりに重ねて攻めていく。防御側の無敵技もしくはリバーサル通常投げに負ける可能性がある。

連続技が狙えるためヒット時のリターンが大きく、読み負けたときのリスクは小さい。

コマンド投げ

防御側が起き上がり後にガードすると読んだ場合は、この選択肢が有効となる。ただし、コマンド投げを読まれてしまうと、防御側のジャンプで避けられて連続技をくらってしまう危険がある。

コマンド投げが強力な投げキャラクターは、この選択肢をメインに攻めていこう。

通常投げ

通常投げは投げ失敗時に打撃技に化けるため、リスクが小さい。防御側に投げ外しされる弱点があるが、投げ外し不能の通常投げを持つキャラクターなら、非常に強力なガード崩し手段となる。

通常投げを使って相手に投げ外しを意識させると、打撃技の選択肢がより効果的になる。

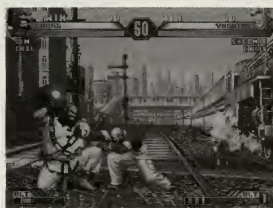
様子を見る

相手が無敵技を出すと読んだときは、攻めずに様子見してもいい。読みが正解だった場合は、無敵技のスキに反撃を決めよう。相手がガードを固めていた場合は、一瞬様子を見てから攻め込めばいい。

狙いが的中して相手の無敵技をガードできればこっちのもの。見返りはかなり大きい。

防御側の選択肢

ガード&投げ外し

防御側の基本となる選択肢。強力なコマンド投げを持たないキャラクター相手には特に有効だ。しゃがみガードが基本だが、攻撃側が中段技を繰り出してきた場合、素早く立ちガードに切り替えよう。

防御側はガード&投げ外しを軸にして、相手にガードを崩されないように心がけよう。

ジャンプ

攻撃側のコマンド投げを回避するための選択肢。リターン重視なら小ジャンプから連続技を決めたいところだが、打撃技を重ねられたときのことを考えてリバーサル大ジャンプも使っていくといい。

回避重視ならリバーサル大ジャンプ。反撃重視なら小ジャンプ攻撃を使っていこう。

暴れる

起き上がった直後に攻撃発生の早い通常技で暴れてみるのも手。相手が通常投げを狙っているときは、この選択肢が有効。相手の打撃技がしっかり重なっていなければ、これで切り返せることがある。

攻撃側の選択肢が読めないときに、あえて暴れてみるといい結果につながることがある。

無敵技

起き上がりに無敵技を出すのは、ダメージを考えればリターンよりもリスクが大きい。しかし、成功すれば攻撃側の「様子を見る」以外の選択肢を瞬時に切り返せるため、ここ一番で使っていこう。

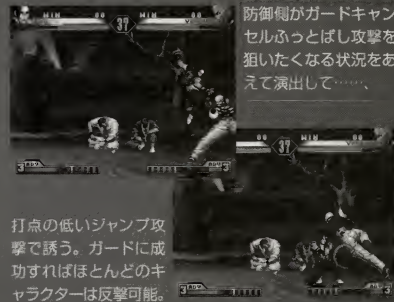
無敵技のぶっ放しも適度に使って、攻撃側に好き勝手に攻めさせないようにしよう。

ガードキャンセルふっとばし攻撃を絡めた駆け引き

前述のジャンプ攻撃からの駆け引きや起き上がりにまつわる攻防において、忘れてはならないのがガードキャンセルふっとばし攻撃の存在。調子に乗って攻め続けていると、この技で攻守を逆転されることも少なくない。防御側のパワーストックが残っている場合は特に警戒する必要がある。

多くの場合、防御側は攻撃側のジャンプ攻撃に対してガードキャンセルふっとばし攻撃を狙ってくる。それを逆手にとって低い打点でジャンプ攻撃を仕掛けてみよう。狙いどおりにガードキャンセルふっとばし攻撃を誘えれば、攻撃判定が発生する前に着地してガードが間に合う。防御側のゲージストックをゼロにしたら一気に攻めよう。

一方、防御側は攻め込まれてもあせらず、攻撃側が打点の高いジャンプ攻撃や地上技を繰り出してくるまで、じっくり待つのが正解。貴重なパワーストックを無駄遣いしないように、使いどころを見極めよう。

防御側がガードキャンセルふっとばし攻撃を狙いたくなる状況をあえて演出して……、

打点の低いジャンプ攻撃で誘う。ガードに成功すればほとんどのキャラクターは反撃可能。

CHAPTER Ⅲ

VS TECHNIQUE

対戦テクニック

ここではテクニックと称して、全64キャラクターの基本的な立ち回り方、効果的にダメージを与えるための特徴的な戦術を解説している。また、勝利へのチャンスを確実にものにするための、強力な連続技を3種類ずつ掲載。練習を積み重ねて着実なスキルアップを目指してほしい。

KYO KUSANAGI
草薙 京

素早い跳び込みを活かしてジャンプ攻撃を積極的に仕掛け、連係のバリエーションで相手のガードを崩そう。

ジャンプ攻撃と対空技を使い分ける

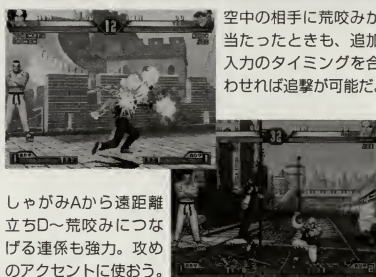
跳び込むときは連続技狙いのB、空対空やめくりが狙えるジャンプ中⬇+Cを使っていく。ジャンプB後は近距離立ちCまで出してヒット時には毒咬みにつなぎ、ガード時は荒咬みにつなげるのが基本となる。

対空技は強版鬼焼きで万全だが、垂直小ジャンプDとしゃがみCも先読みで置いておくようにするのも効果的。状況に応じて強版鬼焼きと使い分けていこう。

ジャンプ中⬇+C後は、間合いの広い近距離立ちDを使って連続技を狙う。立ちCは遠距離版になりやすいのが難点。

相手を攻め崩す強力な連係

しゃがみB→しゃがみAのヒット時は連続技につなぎ、ガード時はキャンセルで荒咬みか➡+Bに連係すると、動こうとした相手にヒットさせやすい。荒咬みのヒット時は九傷→七瀬まで決めよう。➡+Bがヒットした場合は毒咬みや琴月で大ダメージを与えられる。この連係を相手が警戒しガードを固めるようなら、ジャンプ攻撃が仕掛けやすくなる。空ジャンプからの投げやめくりジャンプ中⬇+Cで攻めを展開しよう。

空中の相手に荒咬みが当たったときも、追加入力のタイミングを合わせれば追撃が可能だ。

しゃがみAから遠距離立ちD～荒咬みにつなげる連係も強力。攻めのアクセントに使おう。

連続技

01 ジャンプB→近距離立ちC Ⓒ▶ {毒咬み→罪詠み→罰詠み} or 琴月

02 しゃがみB→しゃがみA Ⓒ▶ ↖+D or 強版鬼焼き or 無式

03 (画面端)ジャンプC→近距離立ちC Ⓒ▶ 七拾五式 改→{荒咬み→強版鬼焼き} or {荒咬み→八錆→砌穿ち}

BENIMARU NIKAIDOU
二階堂 紅丸

紅丸はリーチの長いけん制技を駆使して、少しずつ相手の体力を減らしていくように立ち回っていこう。

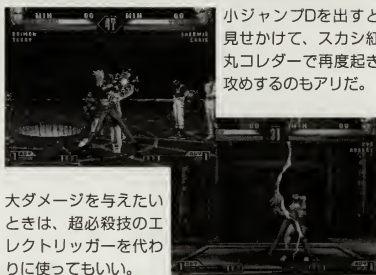
けん制技で主導権を握る

遠距離立ちBで相手のジャンプを防止しつつ、威力が高い遠距離立ちDで横から押していく。これらのけん制技よりも遠い間合いから相手が跳び込んできたときは、強版スーパー稲妻キックで迎撃しよう。カウンターヒット時は2割近いダメージを与えられる。これらの行動で相手の動きが止まったら、ジャンプDによるめくり攻撃やダッシュから紅丸コレダーを狙おう。

けん制技として、垂直ジャンプの下降中に雷靭拳を繰り出してもいい。ヒット時にはダウンが奪えるのが利点だ。

紅丸コレダー後の起き上がり攻め

紅丸コレダーを決めたあとは、少し下がってから相手の頭上を狙って小ジャンプDを出すとガードされにくい。このあとはしゃがみBまで出しておき、ヒット時は連続技につなぎ、ガード時は暴れ対策となる弱版雷靭拳に連係させよう。再度、紅丸コレダーを狙うのももちろんありだ。また、紅丸コレダー後に小ジャンプDを警戒した相手がガードを固めるようなら、跳び込むと見せかけてダッシュ紅丸コレダーを決めよう。

小ジャンプDを出すと見せかけて、スカシ紅丸コレダーで再度起き攻めするのもアリだ。

大ダメージを与えたいときは、超必殺技のエレクトリッガーを代わりに使ってもいい。

連続技

01 ジャンプD→近距離立ちD Ⓒ▶ 反動三段蹴り or エレクトリッガー

02 しゃがみB×2～3 Ⓒ▶ 強版スーパー稲妻キック or 雷光片手駒

03 めくりジャンプD→しゃがみA→近距離立ちD Ⓒ▶ 反動三段蹴り or 雷光拳

GORO DAIMON
大門 五郎

投げキャラクターといえばこの男。豊富な投げ技に加えて、打撃技も実は高性能。積極果敢に接近戦を挑め！

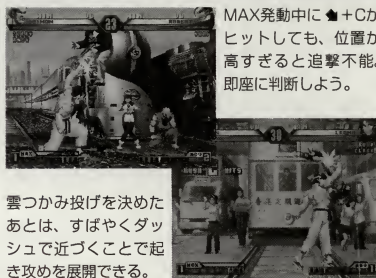
二択でガードを崩そう

リーチの長い下段技の遠距離立ちBとジャンプ防止にもなる遠距離立ちDでけん制しつつ、ジャンプDやダッシュから天地返しを狙っていく。ジャンプD後は打撃とコマンド投げの二択だけでなく、中段技の➡+AとしゃがみBの二択も強力だ。➡+Aがヒットした場合はダウン追い打ちになる切り株返しが決まり、しゃがみBからはノーキャンセルで天地返しが決められる。

近距離立ちDから遅めにキャンセルして➡+Aを出すと、動こうとした相手にヒットしやすい。攻めに組み込んでみよう。

対空迎撃には ↖+Cを使え

大門には信頼できる無敵技がない。跳び込みに対しては、↖+Cと当て身技の嵐の山で迎撃していこう。なお、↖+Cを出すときは弱版超受け身までをセットで入力すること。↖+Cのカウンターヒット時は遠距離立ちDか雲つかみ投げで追撃可能だ。MAX発動中なら追い打ち可能時間が延びるため、ノーマルヒットでも雲つかみ投げによる追い打ちが狙える。対空迎撃の見返りを大きくするためにも、なるべくMAX発動で闘おう。

MAX発動中に↖+Cがヒットしても、位置が高すぎると追撃不能。即座に判断しよう。

雲つかみ投げを決めたあとは、すばやくダッシュで近づくことで起き攻めを展開できる。

連続技

01 ジャンプD→近距離立ちD Ⓒ▶ 天地返し or 地獄極楽落とし

02 しゃがみA Ⓒ▶ ↖+C Ⓒ▶ 切り株返し

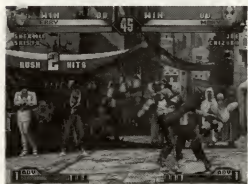
03 (空中の相手にカウンターヒット) ↖+C Ⓒ▶ 弱版超受け身→ ↖+C Ⓒ▶ 雲つかみ投げ

TERRY BOGARD

テリー・ボガード

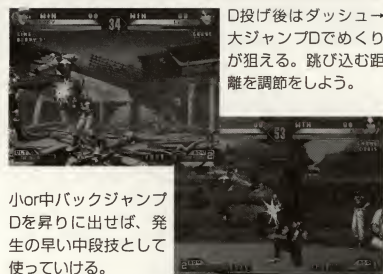
テリーはけん制技、連続技、投げで受け身不能のダウンを奪いやすい。起き上がり攻めで勝負を決めよう。

弱版パワーチャージでけん制せよ

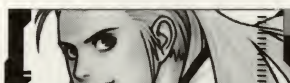
弱版パワーチャージはガード時のスキが小さく、相手のジャンプに引っかけやすい主力けん制技。ヒット時は追撃を決め、後述の起き上がり攻めにつなげよう。またスキの小さい遠距離立ちB、しゃがみD→⬆+C、飛び道具のパワーウェイブもけん制技として使いやすい。これらの技で相手のジャンプを誘い、ガードポイントのある強版ライジングタックルで迎撃しよう。

跳び込みにはリーチの長いジャンプDを使用し、着地後は多少間合いが離れていても出せる近距離立ちDにつなげよう。

起き上がり攻めでカタをつけろ！

けん制や連続技で弱版パワーチャージを決めた後、即座に相手との距離を計り、近距離なら強版パワーダンク、間合いが遠いときは大ジャンプDで追撃しよう。強版パワーダンクのヒット時は受け身不能のダウンが奪えるため、すかさずダッシュ→前方緊急回避で相手に重なるように移動→近距離立ちCと連係すればガード方向を揺さぶれる。大ジャンプDのヒット後は相手より先に着地できる。しゃがみBやD投げで攻めよう。

D投げ後はダッシュ→大ジャンプDでめくりが狙える。跳び込む距離を調節をしよう。

小or中バックジャンプDを昇りに出せば、発生の早い中段技として使っていける。

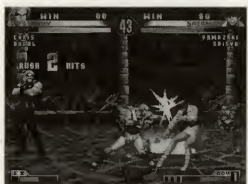
連続技

- **01** しゃがみB→しゃがみA→⬆+C Ⓒ {弱版パワーチャージ→強版パワーダンク} or パワーゲイザー
- **02** ジャンプD→近距離立ちD→{弱版パワーチャージ→強版パワーダンク} or パワーゲイザー
- **03** 強版ライジングタックル(打点の低い地上の弱攻撃と相打ち)→大ジャンプふっとばし攻撃 or パワーゲイザー

ANDY BOGARD

アンディ・ボガード

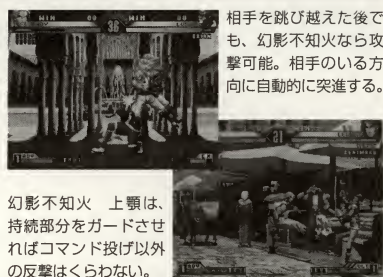
アンディは突進技が使いやすく、動きの自由度が高い。相手をかく乱し、必殺の撃壁背水掌を決めろ。

ジャンプDを中心に立ち回ろう

持続の長いジャンプD、ジャンプ防止の遠距離立ちB、ダメージの高いしゃがみCからの空キャンセル弱版残影拳でけん制し、跳び込みは無敵技の強版昇龍弾で迎撃。ジャンプ攻撃はリーチの長いジャンプDとめくり性能があるジャンプAを使い分け、接近後はしゃがみBと撃壁背水掌の二択を仕掛けよう。相手に攻め込まれたときはスキの小さい弱版昇龍弾で切り返すといい。

しゃがみCから空キャンセル弱版残影拳が強い。しゃがみCヒット時は我弾幸までつないで、ダメージアップさせよう。

幻影不知火と避け攻撃を使いこなせ！

ジャンプの軌道を変えられる幻影不知火は、ジャンプDのけん制に織り交ぜて使うと効果的だ。この技はヒット確認が可能。ヒット時は下顎につなぎ、ガード時や空振り時は連続ガードの下顎か中段技でスキの小さい上顎を使い分けられると心強い。アンディの避け攻撃はリーチが長く、弱版残影拳を決め打ちできるので使いやすい。避け後に相手が密着していたら、撃壁背水掌or弱版昇龍弾の二択を仕掛けよう。

相手を跳び越えた後でも、幻影不知火なら攻撃可能。相手のいる方向に自動的に突進する。

幻影不知火　上顎は、持続部分をガードさせればコマンド投げ以外の反撃はくらわない。

連続技

- **01** {ジャンプD→近距離立ちC(1段目)} or しゃがみB Ⓒ 撃壁背水掌→{ダッシュ ⬆+A→大ジャンプ吹っ飛ばし攻撃} or MAX版超裂破弾
- **02** 【EXゲージ限定】(画面端)ジャンプD→近距離立ちC(1段目)→➡+B(クイックMAX発動)→しゃがみC→撃壁背水掌→幻影不知火(空振り)→幻影不知火　下顎→強版昇龍弾
- **03** しゃがみB→⬆+A(2段目) Ⓒ 強版残影拳→我弾幸

JOE HIGASHI

ジョー・ヒガシ

高性能な飛び道具と優秀なジャンプ防止技の数々。画面端に追い込んだときがジョータイムの始まりだ！

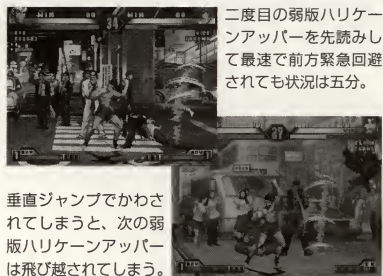
横押しで画面端に追い込め！

スキが小さく小、中ジャンプで跳び越えられない弱版ハリケーンアッパーと優秀なジャンプ防止技である遠距離立ちC、垂直ジャンプBorD、黄金のカカトで横押しするのがジョーの基本スタイル。攻撃範囲が広い黄金のカカトは特に強力で、1フレーム発生のコマンド投げを持つキャラクター以外には多用できる。大ジャンプで跳び込む相手は強版タイガーキックで迎撃だ。

黄金のカカトの空中ヒット時は、大ジャンプCor弱版スラッシュキックで追撃しよう。使用時は相手のコマンド投げに注意。

弱版ハリケーンアッパーで固めろ！

画面端で弱版ハリケーンアッパーの先端をガードさせ、再度弱版ハリケーンアッパーで固めよう。前方ジャンプで跳び越えられる心配がなく、相手が前方緊急回避で避けようとしてもジョーが先に動けるため、緊急回避後ののスキにしゃがみA→遠距離立ちA Ⓒ 爆裂ハリケーンタイガーカカトを決められる。このあと後方中ジャンプから再び弱版ハリケーンアッパーだ。なお、EXTRAゲージならしゃがみAから連続技03が可能。

二度目の弱版ハリケーンアッパーを先読みして最速で前方緊急回避されても状況は五分。

垂直ジャンプでかわされてしまうと、次の弱版ハリケーンアッパーは飛び越されてしまう。

連続技

- **01** しゃがみB→しゃがみA Ⓒ 強版タイガーキック or 爆裂ハリケーンタイガーカカト
- **02** ジャンプD→近距離立ちC→➡+B Ⓒ 弱版スラッシュキック or 爆裂ハリケーンタイガーカカト
- **03** 【EXゲージ限定】(画面端密着)しゃがみB→しゃがみA Ⓒ 爆裂拳(4段目)→強版爆裂フィニッシュ(クイックMAX発動)→強版爆裂拳(7段目)→強版爆裂フィニッシュ→強版タイガーキック

RYO SAKAZAKI

リョウ・サカザキ

リョウは、しゃがみC、遠距離立ちB、虎砲による鉄壁の守りを誇る。相手のガードを崩す手段も豊富だ。

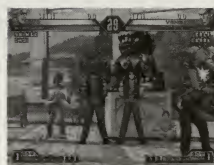
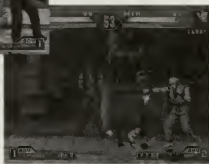
遠距離立ちBでペースをつかむ

遠距離離立ちBによるけん制で、相手の小、中ジャンプを防止するのがリョウの基本戦術。これを嫌って大ジャンプをしてくるようなら、強版虎砲で迎撃するのが理想的だ。めくりが狙えるジャンプCの跳び込みから、着地後に発生の早いしゃがみCやしゃがみBにつなげよう。しゃがみBのガード時は、しゃがみA→遅めのキャンセル➡+Aとつないで相手のガードを揺さぶろう。

中ジャンプからジャンプCを繰り出すと見せかけて、攻撃を出さず着地後極限流連舞拳やしゃがみBで仕掛けるのも有効。

C投げからの攻め

C投げを決めた後は相手はダウン回避できないため、起き上がりを攻め込むチャンス。画面中央では距離を調節してジャンプCでめくりを狙っていこう。投げた後に相手が画面端でダウンした場合は、起き上がりにジャンプCを重ねること。高い打点で重ねるとガード方向が見切られにくく、ヒットさせやすいはずだ。ここからしゃがみCまでつないでヒット確認しつつ、弱版猛虎雷神剛へつなぎ、きっちりダメージを与えよう。

画面端での投げからジャンプCを繰り出せばガードされにくい。相手の前転も警戒しよう。

相手が起き上がると同時に前転してくるようなら、前転のスキを狙って攻撃しよう。

連続技

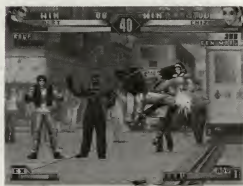
- **01** しゃがみB→しゃがみA Ⓒ 強版飛燕疾風脚
- **02** 極限流連舞拳→空中ふっとばし攻撃
- **03** 【EXゲージ限定】(相手画面端)ジャンプC→しゃがみC Ⓒ 強版飛燕疾風脚(3段目MAX発動)→強版虎砲 or MAX版天地覇煌拳

ROBERT GARCIA

ロバート・ガルシア

➡+Aの中段技が強力なロバート。これで相手に立ちガードを意識させてから、下段技を仕掛けよう。

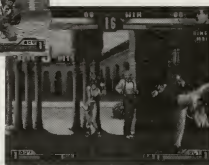
中間距離での立ち回り

ロバートのメインとなるけん制技は、遠距離立ちCと➡+A。特に後者は足元のやられ判定が小さく、中段技なので強力だ。この技で相手が立ちガードしがちになったら、下段技のしゃがみD(空振りキャンセル➡+Aを仕込んでおくこと)でガードを揺さぶっていこう。けん制技を相手が大ジャンプで跳び越えようとしてくるなら、無敵時間のある強版龍牙で迎撃していくのだ。

➡+Aと遠距離立ちCは相手の小、中ジャンプを防止できる。前者は空中の相手に当てるとダウンを奪えるのが大きな利点。

極限流連舞脚でガードを揺さぶる

けん制技で相手のガードを固めた後は、打撃投げの極限流連舞脚でガードを崩していこう。極限流連舞脚成功後は後述の連続技03で追撃できるが、このとき➡+Bの打点に要注意。可能な限り相手を引き付けないと強版龍牙のヒット数が減り、ダメージが低下してしまう。また、画面端で相手の起き上がりに➡+Aの攻撃判定の持続を重ねるように当てると、しゃがみCで追撃できる。画面端でダウンを奪ったときに狙ってみよう。

中間距離からジャンプ攻撃をガードさせた後や、ダッシュから極限流連舞脚を狙っていく。

画面端では、一歩下がってから➡+Bで追撃するのがコツ。この連続技はマスター必須だ。

連続技

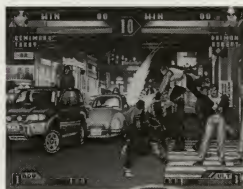
- **01** しゃがみB×2 Ⓒ 強版龍牙 or 無影疾風重段脚
- **02** しゃがみC Ⓒ ➡+B Ⓒ 弱版龍虎乱舞
- **03** 極限流連舞脚→➡+B Ⓒ 強版龍牙

YURI SAKAZAKI

ユリ・サカザキ

細腕ながら威力の高い必殺技を操るユリ。ステップを使えば座高の高いキャラクターに圧倒的強さを見せる。

遠距離立ちBでのけん制が強力

ユリの遠距離立ちBはリーチが長く、中間距離で繰り出せば相手の中ジャンプを防止しやすい。この技でけん制しつつ、大ジャンプや通常ジャンプで跳び込んんでくる相手には、無敵時間がある弱版空牙で迎撃だ。こちらから跳び込むときはレバーを⬆以外に入力してジャンプCを入力するといい。相手とジャンプのタイミングがかみ合うと自動的に空中投げに化けてくれる。

雷煌拳は相手を跳び越えるように繰り出すと、振り向きつつ攻撃できる。ただし、その場合はコマンド入力が逆になる。

ステップを使おう

EXTRAモードかULTIMATEモードでステップを選択すると歩行速度が1.3倍になる。これで座高の高いキャラクターに遠距離立ちA→歩いて遠距離立ちAの連係で固めていく。この連係を軸に、通常投げやしゃがみB、中段技の➡+Bを交ぜれば相手のガードを揺さぶりやすくなる。なお、パワーゲージがある状態でしゃがみB→しゃがみAが密着でヒットしたときは、飛燕鳳凰脚よりダメージが高い弱版飛燕烈孔につなごう。

遠距離立ちAから通常投げを狙うと見せかけて、しゃがみB→しゃがみAを出すと……、

投げ抜けを入力しようと立ち上がった相手にヒットする。しっかり連続技を決めよう。

連続技

- **01** しゃがみB×2→しゃがみA Ⓒ 飛燕鳳凰脚
- **02** しゃがみB→しゃがみA Ⓒ 弱版飛燕烈孔 or 強版空牙→裏空牙
- **03** 遠距離立ちC Ⓒ 飛燕鳳凰脚

LEONA
レオナ

レオナはけん制技で相手の動きを抑制し、すばやく接近して中下段の二択でガードを崩すのが勝利の定石だ。

リーチを活かして中距離をキープせよ

中距離は遠距離立ちBとしゃがみB、垂直小ジャンプDでけん制する。対空迎撃には、上半身無敵の弱版ムーンスラッシャーが強力。常にタメを作っておき、いつでも出せるようにクセを付けよう。また、弱版ボルテッククランチャーを置いておけば、相手の小、中ジャンプをつぶせる。動作が大きいので適度に使おう。相手の動きが固まったらダッシュや中ジャンプで接近だ。

レオナのダッシュは姿勢が低く、打点の高い飛び道具を潜って攻め込める。リボルスパークでも同じことが可能だ。

ジャンプDとしゃがみBでガードを崩す

垂直ジャンプDは、ジャンプ直後に出すとしゃがんだ相手にヒットする。これを利用すれば、接近戦で昇りジャンプDとしゃがみBで中下段の二択が可能だ。前者は連続技02、後者は連続技01を決めてダメージを与えよう。連続技02は地上で↓↘→↑+Dでジャンプを出し、すばやく→↘↓↙←+Aと入力すればVスラッシャーにつながる。ヒット確認ができないので、相手にしゃがみガードを意識させてから狙おう。

ジャンプDとしゃがみBでの二択は、跳び込みからや相手の起き上がりに狙うのが効果的。

Vスラッシャーは素早い入力が必要。↓↘→↑+D→→↘↓↙←+Aと一気に入力しよう。

連続技

01	しゃがみB→しゃがみA Ⓒ 強版ムーンスラッシャー
02	昇りジャンプD Ⓒ Vスラッシャー
03	ジャンプC or D→近距離立ちD(2段目) Ⓒ {強版グランドセイバー→グライディングバスター} {→+B Ⓒ 強版Vスラッシャー}

RALF
ラルフ

単発の攻撃力が高いラルフ。攻撃判定の強いけん制技でアドバンテージを取り、得意の接近戦で勝負せよ！

常に近寄るチャンスをうかがおう

地上戦はジャンプ防止となる遠距離立ちC、発生と判定に優れたしゃがみCが主力。これらに加え、遠距離立ちAや遠距離立ちBも使おう。これを嫌がり空中から接近する相手には、弱版急降下爆弾パンチや垂直ジャンプCで対空迎撃。相手がガードを固めるなら、中ジャンプふっとばし攻撃やダッシュからスーパーアルゼンチンバックブリーカーでプレッシャーを与えよう。

しゃがみC→遠距離立ちCの連係は、しゃがみCの後に相手が跳ぼうとするとヒット。跳ばない相手にはダッシュで接近だ。

打撃で動きを止めて投げを決めろ！

各種弱攻撃はガードされてもほぼ五分。展開が早いため、接近戦では弱攻撃を中心に攻めるのが強力だ。弱攻撃からは①再度弱攻撃、②弱攻撃→しゃがみC、③各種投げ技などを迫る。②はガードされてもほぼ五分。間合いが離れるため、小ジャンプDやダッシュで攻め込もう。③は基本的にスーパーアルゼンチンバックブリーカーを狙うが、C投げを狙うのも有効。後者は、ジャンプされても立ちCになるので打ち落とせる。

打点の低い攻撃で暴れるなら小ジャンプで跳び越え、ジャンプDから連続技を決めよう。

近距離立ちCはバルカンパンチ→即停止と仕込んでおくと、ガードされても反撃されない。

連続技

01	しゃがみA Ⓒ 強版ガトリングアタック
02	しゃがみB→スーパーアルゼンチンバックブリーカー
03	【EXゲージ限定】(小ジャンプの昇りで)ジャンプD→(クイックMAX発動)→近距離立ちC Ⓒ {スーパーアルゼンチンバックブリーカー} or {馬乗りバルカンパンチ→地上強版急降下爆弾パンチ(ダウン追い打ち)}

CLARK
クラーク

投げ技が豊富なクラークは、接近してからが勝負。相手の動きを読んで各種投げ技を的確に使い分けよう。

けん制しつつ近寄れるチャンスを待て

中距離では攻撃判定に優れている遠距離立ちDと、発生が早くダウンを奪えるしゃがみDでけん制しよう。ジャンプを多用する相手には、遠距離立ちCやふっとばし攻撃が有効。ジャンプDは空対空の迎撃技として優秀で、前方ジャンプDで相手を迎撃できれば着地を攻め込める。相手がジャンプしてこないなら、ジャンプAや空中ふっとばし攻撃に切り替えて攻め込もう。

けん制でひるませたら、ダッシュや前転で接近。ADVANCEDモードならクイック緊急回避で強引に近寄るのも手。

あらゆる場面で投げを狙う

スーパー(ウルトラ)アルゼンチンバックブリーカーは、しゃがみBがヒットしたのを見てから決められる。接近戦ではしゃがみBからの連続技か直接投げを狙うかの二択が強力だ。しゃがみBをガードした後、相手が暴れるならフランケンシュタイナーや小ジャンプA、ジャンプを読んだらナパームストレッチ(ストライク)で迎撃したい。各種コマンド投げ後はフラッシングエルボーで追撃し、起き上がり攻めを仕掛けよう。

開幕より近い間合いでは→↘↓↙←→→↘↓↙←と入力してダッシュ。相手が跳んだら……、

BorDでナパームストライクが出せる。相手が地上にいればAorCで投げられるので強力だ。

連続技

01	しゃがみB→{スーパーアルゼンチンバックブリーカー→フラッシングエルボー} or {ウルトラアルゼンチンバックブリーカー}
02	ジャンプA→近距離立ちC(1段目) Ⓒ {スーパーアルゼンチンバックブリーカー→フラッシングエルボー} or {ウルトラアルゼンチンバックブリーカー}
03	【EXゲージ限定】(画面端)しゃがみB→(クイックMAX発動)→近距離立ちC(1段目) Ⓒ 強版バルカンパンチ Ⓒ ナパームストレッチ→フラッシングエルボー

ATHENA ASAMIYA 麻宮 アテナ

アテナは飛び道具を盾に、それを追いかけて攻めるのが強力。撃ち方を工夫して優位に立ち回ろう。

サイコボールアタックを追いかけよう

素早いバックステップからの⬇+Bで相手の跳び込みに対して間合いを取り、スキを見て弱版サイコボールアタックを撃とう。これをダッシュで追いかけ、ジャンプする相手は無敵技の強版サイコソードやシャイニングクリスタルビットで迎撃。前方緊急回避には連続技を決めるのが理想。飛び道具の撃ち合いは、サイコリフレクターで相手の飛び道具を跳ね返そう。

接近戦では遠距離立ちBのけん制が有効。空中ヒット時は、弱版サイキックテレポートから打撃と投げの二択がいい。

ガード不能のサイコボールアタックを狙え！

遠距離からサイコボールアタックを撃ち、当たる前にサイキックテレポートを出すとサイコボールアタックがガード不能になる。画面中央でスーパーサイキックスルーを決めた後、強版サイコボールアタック→一瞬待って弱版サイコボールアタック→弱版サイコテレポートと連係すれば、前ジャンプで越えられないタイミングでガード不能のサイコボールアタックが撃てる。前方緊急回避されたら、近距離立ちCで攻めよう。

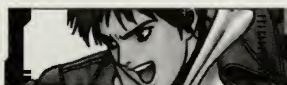
後方ジャンプ、後方緊急回避にはテレポートをせずにダッシュをすれば弾にひっかかる。

垂直ジャンプで回避しつつ攻撃する相手には、ダッシュ→足払いや大ジャンプDで迎撃だ。

連続技

01 しゃがみB or 近距離立ちC→➡+B Ⓒ▶ 弱版サイコソード or 強版フェニックスアロー(画面端) or フェニックスファングアロー(画面端)

02 スーパーサイキックスルー→強版サイコボールアタック or ダッシュシャイニングクリスタルビット or {弱版フェニックスアロー→シャイニングクリスタルビット(画面端)}

03 【EXゲージ限定】(画面端)しゃがみB or 近距離立ちC→➡+B Ⓒ▶ 強版フェニックスアロー(クイックMAX発動)→強版サイコソード or シャイニングクリスタルビット

SIE KENSOU 椎 拳崇

ケンスウは飛び道具で飛ばせて対空技で迎撃する、“待ちスタイル”が得意。じわじわと体力を奪え！

待ちスタイルでじっくり立ちまわる

小、中ジャンプでは跳び越えられにくい飛び道具の超球弾で相手のジャンプを誘い、無敵技の強版龍顎砕で迎撃するのが基本。超球弾とモーションが似ているふっとばし攻撃を空キャンセルするなどして、超球弾を撃つタイミングを悟られないようにすること。通常技はジャンプ防止技の遠距離立ちB、キャンセルが掛かり強制的にダウンを奪えるしゃがみDが使いやすい。

けん制手段にしゃがみD→空キャンセル➡+Bを交ぜるといい。ややスキはあるもののジャンプに強く、ダウンを奪える。

ジャンプ攻撃を使い分けて接近しよう

ケンスウが跳び込むときは、ガード時の有利時間が長くダウンを奪える空中ふっとばし攻撃がメイン。これにリーチが長いジャンプD、持続が長くめくりやすいジャンプBを使い分けよう。接近に成功したら打撃or龍連打の二択を仕掛け、打撃の選択肢がガードされたら、➡+Aとキャンセル超球弾で相手の暴れをつぶすといい。➡+Aはスキが小さいため前方緊急回避に強く、超球弾は少し離れた間合いで当てれば先に動ける。

基本は空中ふっとばし攻撃だが、地上技につなげられそうなときはジャンプDを出そう。

中間距離からいきなり大ジャンプBでめくりにいくのもあり。安全かつ有効な接近手段だ。

連続技

01 しゃがみB→しゃがみA Ⓒ▶ 神龍凄煌裂脚 or {龍連打→龍連牙·天龍(密着限定)}

02 ジャンプD→しゃがみA Ⓒ▶ 仙氣発剄 or {龍連打→龍連牙·天龍}

03 【EXゲージ限定】(画面端、密着、立ち)近距離立ちD→➡+B→クイックMAX発動→近距離立ちD Ⓒ▶ 神龍凄煌裂脚

CHIN GENTSAI 鎮 元斎

チンは中段技、下段技、コマンド投げと、相手のガードを崩す手段が豊富。いかに接近するかが勝利の鍵だ。

中間距離での立ち回り

リーチの長い遠距離立ちC→弱版瓢箪撃でけん制し、跳び込みはしゃがみCと姿勢の低いしゃがみA、弱版柳燐蓬莱で迎撃していこう。ゲージストックがある状態なら、強版轟欄炎炮のぶっ放しが強力。無敵時間があるので相打ち以上になりやすく、ガード時も炎が長く残るため、反撃をくらいにくい。弱版は強版よりも発生が早いため、対空技として使うといいだろう。

打点の高い飛び道具は、回転的空突拳で潜りつつ攻撃できる。相手の撃つタイミングが読めた場合は積極的に狙っていこう。

接近できればこっちのもの

柳燐蓬莱、C投げ、大強飲酒をヒットさせた後やジャンプCを下りでガードさせた後は、中段の中ジャンプ昇りCor下段のしゃがみBorコマンド投げの大強飲酒で三択攻撃を仕掛けよう。大強飲酒はスキが小さいため、垂直ジャンプでかわされてもしゃがみCor轟欄炎炮で迎撃できるぞ。また、C投げ、大強飲酒はヒット後の有利時間が長いので、前方緊急回避で相手に重なるように移動し、しゃがみBでガード方向を揺さぶれる。

EXTRAならジャンプ昇りCの2段目でクイックMAX発動→近距離立ちCがつなげられる。

➡+Aも中段判定なので崩しに使える。キャンセル瓢箪撃か大強飲酒を入れ込んでおこう。

連続技

01 しゃがみB→立ちB Ⓒ▶ 強版柳燐蓬莱 or 強版轟欄炎炮

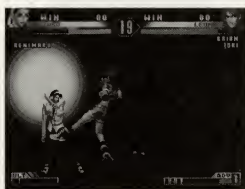
02 (MAX版大強飲酒→)ジャンプC→近距離立ちC Ⓒ▶ 強版柳燐蓬莱

03 (密着)近距離立ちC→➡+A Ⓒ▶ 強版柳燐蓬莱 or 大強飲酒

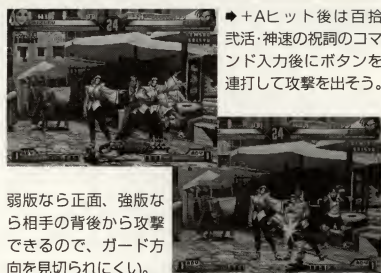
CHIZURU KAGURA 神楽 ちづる

クセのある必殺技がそろっているちづる。分身を利用した飛び道具を活用し、相手の接近を阻止して闘おう。

弐百拾弐活・神速の祝詞でけん制する

近距離〜中間距離ではしゃがみC、中間距離から遠距離では弱版弐百拾弐活・神速の祝詞によるけん制が強力。後者は攻撃判定が大きくジャンプを防止しやすいため、相手を近寄せない闘いが展開できる。ただし、相手が飛び道具を持っていると分が悪いのが難点。この場合は相手の飛び道具を百八活・玉響の瑟音で跳ね返し、ちづるのペースと間合いを守り続けよう。

相手に攻め込まれたら無敵時間がある裏面百活・三籟の布陣で切り返すといい。ヒット時は忘れずに追撃を加えること。

ガードを崩す方法

BorD版百拾弐活・神速の祝詞をヒットさせると、相手は受け身不能となりダウンする。ここで相手に重なるように前転してから攻撃すると、ガード方向が左右どちらか迷わせられる。そこで、しゃがみCを機転にした連続技を狙い、ヒット時は再度同じ状況に持ち込みたい。➡＋Aでガードを崩した後は、弱版もしくは強版の百拾弐活・神速の祝詞を空振りしてからしゃがみCを出すと、相手のガード方向を惑わせられる。

➡＋Aヒット後は百拾弐活・神速の祝詞のコマンド入力後にボタンを連打して攻撃を出そう。

弱版なら正面、強版なら相手の背後から攻撃できるので、ガード方向を見切られにくい。

連続技

- **01** しゃがみB→しゃがみA Ⓒ▶ 弱版裏面八拾伍活・零技の礎
- **02** しゃがみC→➡＋A Ⓒ▶ 弱弐百拾弐活・神速の祝詞〜(相手画面端)弐百拾弐活・神速の祝詞・天端 or 弱版裏面八拾伍活・零技の礎
- **03** しゃがみC Ⓒ▶ 裏面百活・三籟の布陣→遠距離立ちD→しゃがみD

MAI SHIRANUI 不知火 舞

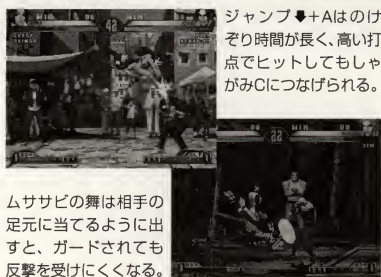
空中を自在に移動する技で相手をかく乱するのが舞のスタイル。忍者らしく画面中を跳び回ろう。

素早さを活かしてかく乱する

舞はダッシュが素早くジャンプの軌道が大きいため、相手に捕らえられにくい。さらに⬇タメ⬆版のムササビの舞を使えば、画面の左右を自由に行き来できるので、かく乱するように立ち回れる。相手がしびれを切らせて跳び込んでくるなら、強版飛翔龍炎舞で迎撃しよう。また、逃げると見せかけて、すばやいダッシュからしゃがみCで奇襲を仕掛ける戦法も効果的だ。

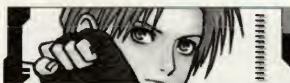
しゃがみCは攻撃判定の発生が早く、割り込み技やけん制技として優秀。ここからスキの小さい龍炎舞につなげていこう。

ガードを崩す方法

相手のガードを崩す手段としては、D投げと➡＋Bが主力となる。D投げ後は相手が背中を向けてダウンするため、中ジャンプ⬇＋Aで跳び込んでめくりを狙おう。ただし、ジャンプ⬇＋Aはめくりにくいので、位置をうまく調整すること。➡＋Bは発生の遅い中段技だが、ヒットすればしゃがみCにつなげられるのが利点。起き上がり攻めやしゃがみCから遅めにキャンセルして使い、しつこく相手のガードを揺さぶっていこう。

ジャンプ⬇＋Aはのけぞり時間が長く、高い打点でヒットしてもしゃがみCにつなげられる。

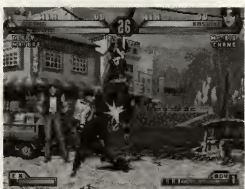
ムササビの舞は相手の足元に当てるように出すと、ガードされても反撃を受けにくくなる。

連続技

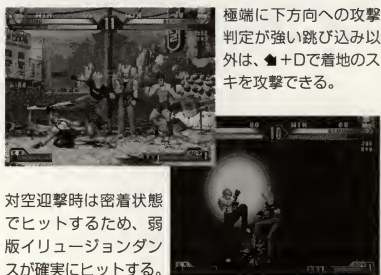
- **01** しゃがみC Ⓒ▶ 必殺忍蜂 or 超必殺忍蜂
- **02** しゃがみB→近距離立ちA Ⓒ▶ 弱版必殺忍蜂 or 超必殺忍蜂
- **03** ➡＋B→しゃがみC Ⓒ▶ 超必殺忍蜂

KING キング

キングは高性能な通常技が充実。けん制技を丁寧に当てていく手堅いファイトスタイルがおすすめだ。

優秀なけん制技を使いこなす

けん制技は遠距離戦は弱版ベノムストライク、中間距離〜近距離では遠距離立ちC、⬊＋D、垂直ジャンプD、空中吹っ飛ばしが主力。そして、対空技のしゃがみCやトルネードキックでいかに相手の小、中ジャンプを防止していくかが立ち回りのカギになる。中段技になる昇りジャンプDで相手に立ちガードを意識させ、下段技のしゃがみB×2を仕掛けていこう。

トルネードキックとしゃがみCはジャンプで跳び越えられると危険。相手の位置を見て安全な間合いから出していこう。

先鋒でスライディングを多用

⬊＋Dのスライディングは姿勢が低く、ジャンプ攻撃や打点が高いけん制技に打ち勝ちやすい。キャンセルがかけられるため、ヒット時の見返りが大きいのも魅力。弱版ミラージュキックに連係させれば、ガードキャンセル前転されない限り反撃を受ける心配はほぼない。相手にパワーゲージのストックがない先鋒で闘わせると効率的だ。対空のような確実にヒットする状況では、弱版イリュージョンダンスにつなげてもいいぞ。

極端に下方向への攻撃判定が強い跳び込み以外は、⬊＋Dで着地のスキを攻撃できる。

対空迎撃時は密着状態でヒットするため、弱版イリュージョンダンスが確実にヒットする。

連続技

- **01** しゃがみB×2 Ⓒ▶ トラップショット
- **02** ⬊＋D Ⓒ▶ 弱版ミラージュキック
- **03** 【EXゲージ限定】(相手画面端)近距離立ちD Ⓒ▶ 強版ミラージュキック→(MAX発動)弱版イリュージョンダンス

KIM
キム

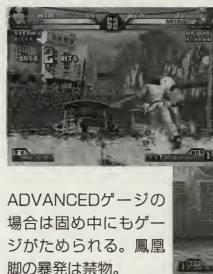
キムは高性能なけん制技で地上戦を制圧しやすい。跳び込みで積極的に攻め込み、ガードを揺さぶろう。

弱版三連撃を出しまくれ！

足払いから空キャンセルで繰り出す弱版三連撃1段止めは、地上空中の相手を問わず有効なけん制技。よりスキの小さい遠距離立ちAと併せてけん制しつつ、不用意に跳び込んできた相手を弱版飛燕斬で迎撃していこう。相手が防御を固めるようならジャンプAによるめくりや飛翔脚で上空から攻め込んで体力を削るか、弱版三連撃1段止めを連発してゲージをためるといい。

跳び込むと見せかけて、弱版飛翔脚で手前に着地する戦法も強力。相手の対空技を空振りさせて、攻め込んでいこう。

覇気脚キャンセルで固めよう

弱版覇気脚は鳳凰脚でキャンセル可能だが、ゲージストックがない状態でこの操作をすると、弱版覇気脚の硬直がキャンセルされ、大幅に有利な状況を作れる。これが覇気脚キャンセルだ。鳳凰脚は↓↙←→+BorDという入力でも出せるので、↓↓+B→↓↙←→+Bをワンセットで入力しよう。操作は忙しいが、近距離立ちC1段目→覇気脚キャンセル→歩いて近距離立ちC……とすれば、不用意な割り込みに有効なラッシュが展開できる。

覇気脚キャンセルヒット時は、近距離は歩いて近距離立ちC、遠めならしゃがみDで追撃。

ADVANCEDゲージの場合は固め中にもゲージがためられる。鳳凰脚の暴発は禁物。

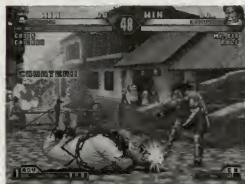
連続技

- **01** しゃがみB→しゃがみA Ⓒ▶ 強版空砂塵 or 強版三連撃3回連続入力(密着) or {鳳凰脚(密着)→強版覇気脚(MAX版鳳凰脚からのみ)}
- **02** めくりジャンプA→近距離立ちC(1段目) Ⓒ▶ {弱版三連撃3回連続入力→強版覇気脚} or {弱版覇気脚→鳳凰脚} or {弱版覇気脚キャンセル→歩いて近距離立ちC(1段目) Ⓒ▶ 強版三連撃3回連続入力}
- **03** 空中ふっとばし攻撃カウンターヒット→鳳凰脚→強版覇気脚(MAX版鳳凰脚からのみ)

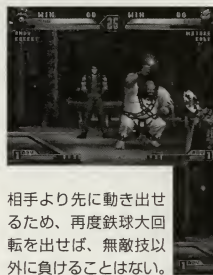
CHANG KOEHAN
チャン・コーハン

鉄球大回転の強制停止を活用すれば、大振りなハズの技がコンパクトに大変身。チャンらしく暴れまくろう。

リーチの長い通常技でゴリ押し！

リーチの長い空中ふっとばし攻撃の連発が強力。着地際に相手が跳び込んでくるときは遠距離立ちAや昇りジャンプCで迎撃していくといい。これらの技で対処できないタイミングで跳び込まれたときは、無敵対空技の弱版鉄球大圧殺で迎撃しよう。空中ふっとばし攻撃を出すときは相手の前方緊急回避に注意を払い、前方緊急回避のスキに大破壊投げを決めて追い払おう。

↖+Aは打点の高い飛び道具を潜りつつ攻撃可能。ただし、外したときのスキがかなり大きいため、必中させることが大事。

鉄球大回転を極めよう

しゃがみDとふっとばし攻撃は、空キャンセルで鉄球大回転につなぎ、すぐさまボタン四つ同時押しで停止すればスキを軽減できる。これをけん制のレパートリーに加えよう。鉄球大回転はAorCを一定時間内に4連打すれば出せるため、AorC4連打→ABCD同時押しという入力をマスターしておきたい。ちなみに、停止コマンドとふっとばし攻撃はCの入力が含まれている。この後に鉄球大回転を出すなら3連打でオーケーだ。

画面端から少し離れた位置で鉄球大回転を出し、相手がガードした瞬間に停止しよう。

相手より先に動き出せるため、再度鉄球大回転を出せば、無敵技以外に負けることはない。

連続技

- **01** ジャンプD→立ちB Ⓒ▶ 大破壊投げ
- **02** (画面端)鉄球大暴走(立ちBモーションフィニッシュ)→強版鉄球飛燕斬 or 弱版鉄球大圧殺
- **03** 空中ふっとばし攻撃カウンターヒット→中ジャンプ空中ふっとばし攻撃 or 弱版鉄球大圧殺

CHOI BOUNGE
チョイ・ボンゲ

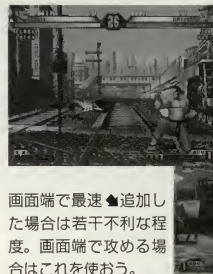
チョイは空中技を駆使した立ち回りが必要なキャラクター。独特の操作感と闘い方を身に着けよう。

めくりジャンプCで攻めろ！

持ち前のジャンプ力を活かし、空中からジャンプCによるめくりと飛翔脚による強襲を仕掛けるのがチョイの狙い。ジャンプCがガードされた場合はしゃがみBや投げで相手のガードを崩し、失敗時は再度ジャンプCで仕掛けよう。ジャンプCは持続が長いため、早めに繰り出せば空中戦に競り勝ちやすい。地上の相手にヒットしたときにも備えて、飛翔脚を入力しておこう。

空中戦に競り勝とうとしてジャンプ攻撃を早出しする相手には、姿勢の低いしゃがみBで迎撃。ここから連続技を決めよう。

飛翔空裂斬を活用しよう

飛翔空裂斬は相手をかく乱しやすく、空中ヒット時の見返りが大きいため積極的に活用したい。画面端から低空で出すだけでは相手のジャンプ攻撃でつぶされやすいため、高い位置からの飛翔空裂斬を織り交ぜよう。低空の飛翔空裂斬を地上の相手にガードさせて→で追加を出すと、画面中央では強力な連係、画面端では連続ガードとなる。無敵必殺技で割り込まれるようなら、←追加→→追加を交ぜることで対応しよう。

最速←追加は画面中央なら安全。画面端だとめり込むため発生の早い技で反撃される。

画面端で最速↖追加した場合は若干不利な程度。画面端で攻める場合はこれを使おう。

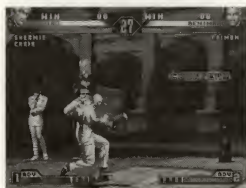
連続技

- **01** ジャンプC→しゃがみB→しゃがみA→遠距離立ちA Ⓒ▶ 鳳凰脚
- **02** 飛翔空裂斬空中ヒット→→追加×3→竜巻疾風斬
- **03** 【EXゲージ限定】(密着)しゃがみC→{→+B→遠距離立ちA Ⓒ▶ 鳳凰脚} or {【EXゲージ限定】→+B(クイックMAX発動)→しゃがみC Ⓒ▶ 鳳凰脚}

YASHIRO NANAKASE 七枷 社

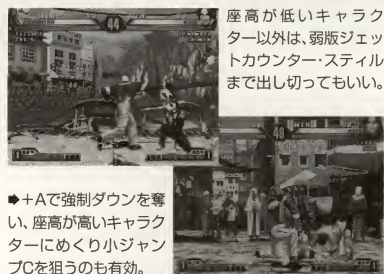
社は必殺技でパワーゲージをためながら攻めが展開できる。先鋒で力を発揮するキャラクターだ。

けん制技で跳ばせて落とす

ジャンプ攻撃は跳び込みにジャンプA、空対空の迎撃にはジャンプDとジャンプふっとばしを使っていく。けん制は遠距離立ちBを中心にして、しゃがみD→強版ジェットカウンターや、ダッシュしゃがみC→➡+Aを差し込んでいこう。これらの技はいずれもリーチが長く、相手は技に引っかからないように遠くから跳び込みがち。そこを弱版アッパーデュエルで迎撃しよう。

対空は弱版アッパーデュエルがおすすめ。相打ち時は、ジャンプふっとばし攻撃やファイナルインパクトで追撃を狙おう。

相手を固めながら攻める

跳び込んだ後、しゃがみA→しゃがみC→➡+A→弱版ジェットカウンターでパワーゲージをためつつ攻めよう。ただし、相手にパワーストックがあるとガードキャンセル後転で反撃される可能性があるため、その場合は近距離立ちC→遠距離立ちAの連係や、しゃがみB→しゃがみAからの連続技も併せて使っていこう。クラウザーのような座高が高いキャラクターなら、めくり小ジャンプCでガードを崩していくのも手だ。

座高が低いキャラクター以外は、弱版ジェットカウンター・スティルまで出し切ってもいい。

➡+Aで強制ダウンを奪い、座高が高いキャラクターにめくり小ジャンプCを狙うのも有効。

連続技

01	ジャンプA→しゃがみC Ⓒ ➡+A Ⓒ ｛弱版ジェットカウンター→強版ジェットカウンター・スティル｝ or ミリオンバッシュストリーム
02	しゃがみB→しゃがみA Ⓒ 弱版アッパーデュエル or 弱版ファイナルインパクト or MAX版ミリオンバッシュストリーム
03	【EXゲージ限定】近距離立ちD Ⓒ ➡+B Ⓒ 弱版ミサイルマイトバッシュ→(クイックMAX発動)弱版ファイナルインパクト

CHERMIE シェルミー

ほかの投げキャラクターに比べて機動力が高い。ダッシュ投げやスカシ投げで相手を翻弄してやろう。

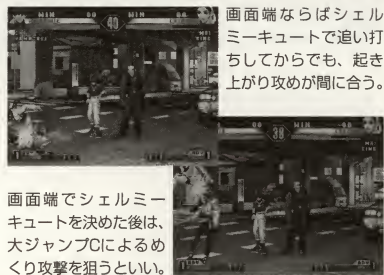
守りを固めてチャンスを作る

立ち回りでは、攻撃判定の強い垂直ジャンプDを適度に繰り出して相手の跳び込みを防止するのが重要。対空迎撃にはしゃがみCも使えるが、相手の攻撃に負けやすいため過信は禁物だ。地上のけん制技は、リーチの長い遠距離立ちCと、足払いを避けつつ攻撃ができる地上ふっとばしが頼れる。これらの技で守りを固めつつ、スキを見てシェルミースパイラルを狙おう。

跳び込んできた相手のジャンプ攻撃の打点が高いと思ったときは、姿勢が低くなるしゃがみDを対空技として使ってもいい。

シェルミースパイラルからの起き上がり攻め

画面中央でシェルミースパイラルを決めた後、追い打ち技のシェルミーキュートを出さずに、少しダッシュして中or大ジャンプCでめくり攻撃を狙おう。これを相手がガードしてくるなら、ガードさせた後に少しだけ待って投げとしゃがみBによる二択を仕掛けたり、直接スカシ投げを狙ってガードを崩していく。しゃがみBは一瞬だけ後退してから出すと、相手がしゃがみガードを解きやすいのでヒット率が高くなるはずだ。

画面端ならばシェルミーキュートで追い打ちしてからでも、起き上がり攻めが間に合う。

画面端でシェルミーキュートを決めた後は、大ジャンプCによるめくり攻撃を狙うといい。

連続技

01	ジャンプD→近距離立ちC Ⓒ シェルミースパイラル or シェルミーフラッシュ
02	しゃがみB→シェルミースパイラル or シェルミーフラッシュ
03	【EXゲージ限定】めくりジャンプC→しゃがみC Ⓒ ➡+B(1段目にクイックMAX発動して2段目までヒットさせる) Ⓒ シェルミーフラッシュ

CHRIS クリス

クリスは↖+Bを相手に警戒させて立ち回りつつ、連続技後の起き上がり攻めでダメージを与えていこう。

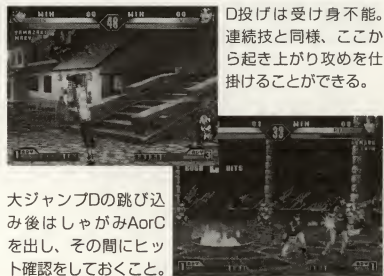
↖+Bを意識させて動きに対応する

まずは↖+Bの先端を当てるように繰り出し、これに警戒した相手の行動に合わせて対処しよう。前方ジャンプで跳び込んでくる相手はツイスタードライブで迎撃し、垂直ジャンプ攻撃で↖+Bをつぶそうとしてくるなら垂直ジャンプの着地にジャンプ攻撃をかぶせていく。ジャンプ攻撃はガードさせることが目的のふっとばし攻撃と連続技狙いのジャンプDを使い分けよう。

ジャンプふっとばし攻撃は空中戦には不向き。地上の相手に対して大ジャンプで上から乗っかるようにしてガードさせよう。

連続技からの起き上がり攻め

連続技で弱版シューティングダンサー・スラストを決めた後は、弱版スクランブルダッシュで近づこう。相手が受け身を取った場合は、流れるように通常投げとしゃがみBの二択を仕掛けられる。相手がしゃがみガードすると予想したら、リターンの大きい小ジャンプDでめくり攻撃を狙うのも効果的だ。弱版スクランブルダッシュを出さずに、少し走ってめくり大ジャンプDを狙うのも有効なので併せて使っていくといい。

D投げは受け身不能。連続技と同様、ここから起き上がり攻めを仕掛けることができる。

大ジャンプDの跳び込み後はしゃがみAorCを出し、その間にヒット確認をしておくこと。

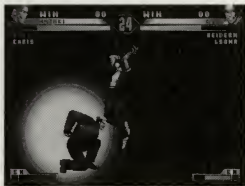
連続技

01	ジャンプD→しゃがみA Ⓒ ➡+A Ⓒ シューティングダンサー・スラスト or 弱版チェーンスライドタッチ
02	しゃがみB→しゃがみA Ⓒ ➡+A Ⓒ シューティングダンサー・スラスト or 弱版チェーンスライドタッチ
03	弱版ディレクションチェンジ→(一瞬歩いて)しゃがみA→しゃがみC Ⓒ ➡+A Ⓒ シューティングダンサー・スラスト

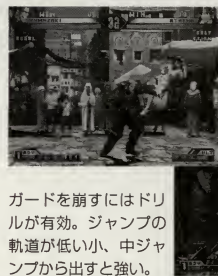
RYUJI YAMAZAKI 山崎 竜二

長いリーチを活かした中距離戦が得意な山崎。相手の接近を防ぎ、優位な間合いを保つことが重要だ。

強力な通常技で相手をけん制せよ

けん制技はジャンプ防止に使える遠距離立ちAとしゃがみCを使う。しゃがみCには蛇使い・中段を仕込んでおき、ヒット時にボタンを離す準備をしておこう。ガード時は蛇だましに移行してスキを軽減するのが理想。ほかにもスキは大きいがリーチの長いしゃがみDと蛇使い・中段も時折交ぜていくといい。ただし、ガードキャンセル緊急回避からの反撃には要注意だ。

ジャンプ防止のけん制技を嫌って、相手が大ジャンプをしたら対空ギロチンのチャンス。決まれば一気に画面端に運べる。

ラッシュをかけろ

跳び込みはリーチが長いジャンプBと下方向に強力なジャンプDが主力。特に昇り小or中ジャンプDは中段技として活用でき、EXTRAゲージを選択していればクイックMAX発動から近距離立ちCまでつなげられる。ジャンプふっとばし攻撃は空対空の迎撃に加え、ガード硬直の長さを活かした固めに使える。接近戦は発生の早い近距離立ちCとリーチの長いしゃがみCを蛇だましでキャンセルしつつ、相手を押していこう。

しゃがみC Ⓒ 蛇だましは空キャンセルが可能。先端付近でも強気に出していこう。

ガードを崩すにはドリルが有効。ジャンプの軌道が低い小、中ジャンプから出すと強い。

連続技

01 ジャンプD→近距離立ちC Ⓒ 強裁きの匕首 or ドリル

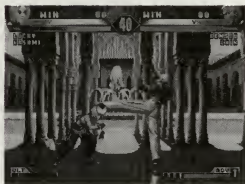
02 しゃがみB→しゃがみA Ⓒ 蛇使い・中段 or ギロチン

03 【EXゲージ限定】(画面端)近距離立ちC Ⓒ 弱版裁きの匕首(2段目クイックMAX発動)→ギロチン

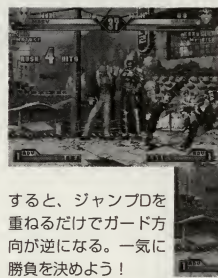
BLUE MARY ブルー・マリー

マリーは優秀なけん制技で相手を地上に抑えつつ、鋭い軌道を描く跳び込みから大ダメージを奪っていく。

素早い動きで相手を翻弄しよう

けん制はジャンプ防止の遠距離立ちBとリーチが長いしゃがみBを先端を当てるように繰り出していこう。跳び込みはジャンプDをメインに、横方向に強い中ジャンプふっとばし攻撃も使うと相手に迎撃されにくくなる。相手が立ちガードしがちになったら弱版ストレートスライサーで奇襲しよう。対空には強版バーチカルアローと強版M.ダイナマイトスウィングが有効だ。

強力な地上けん制技を持つ相手には、ハイリターンの当て身投げであるM.ヘッドバスターを狙ってもいいだろう。

ガードを崩す技を使いこなせ

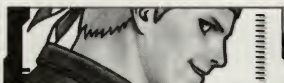
接近時はC投げを入れ込んだ近距離立ちCを軸に攻めよう。相手がガードを固めているなら、中ジャンプから着地後にバックドロップリアルやM.タイフーンを狙っていきたい。昇り小ジャンプDは中段になり地味に強力だ。ストレートスライサーやバックドロップリアルが当たったら、ダッシュ前転から近距離立ちBを重ねて表裏の二択を仕掛ける。ヒット時は近距離立ちCが目押しでつなげられ、容易にヒット確認ができる。

画面端の連続技にはバーチカルアローがオススメ。硬直後、即座に大ジャンプ……、

すると、ジャンプDを重ねるだけでガード方向が逆になる。一気に勝負を決めよう！

連続技

01 ジャンプD→近距離立ちC→➡+A Ⓒ バックドロップリアル or M.スプラッシュローズ

02 しゃがみB×1～2→しゃがみA Ⓒ {弱版ストレートスライサー→クラブクラッチ} or 強版M.ダイナマイトスウィング

03 【EXゲージ限定】(相手しゃがみ状態)昇り中ジャンプD(クイックMAX発動)→近距離立ちC→➡+A Ⓒ (攻撃避け→)カウンター攻撃 Ⓒ ストレートスライサー→クラブクラッチ

BILLY KANE ビリー・カーン

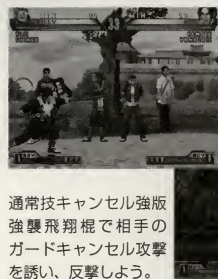
リーチの長さを活かせる中間距離がビリーの得意な間合い。付かず離れずを意識して立ち回ることが大事だ。

中間距離こそ棒術の間合い

中間距離はリーチが長いしゃがみAとジャンプ防止になる➡+Aでけん制しよう。中ジャンプを防止できるリーチの長い遠距離立ちCもけん制に役立つが、前転で懐に潜られると反撃されるので過信は禁物。1キャラ分ほど離れた間合いでは、➡+AとしゃがみDを使っていくといい。空対空はリーチの長いジャンプCを軸に、垂直ノーマルジャンプAを交ぜて迎撃しよう。

➡+Aは2段目をガードさせれば反撃を受けない。優秀なけん制技なので強気に繰り出し、ビリーの間合いを制圧しよう。

近距離戦のさばき方

近距離はしゃがみC→➡+Aや集点連破棍で相手を追い払おう。特に➡+Aはガードクラッシュ値が高く、画面端で使えば相手を固められる。近距離の跳び込みはジャンプCの代わりにジャンプDで跳び込むこと。対空迎撃は強版旋円殺棍をメインに、中ジャンプに対しては事前に火龍追撃棍を置いておくのもいい。リバーサルには出始めに一瞬対打撃無敵がある強版強襲飛翔棍も有効。下降部分をガードさせれば反撃されにくい。

端に追い詰められると辛いため、ガードキャンセルを駆使して早めに切り返していこう。

通常技キャンセル強版強襲飛翔棍で相手のガードキャンセル攻撃を誘い、反撃しよう。

連続技

01 ジャンプD→しゃがみC Ⓒ 弱版三節棍中段打ち→火炎三節棍中段打ち

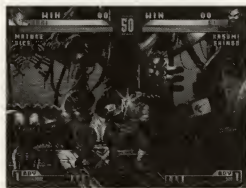
02 しゃがみB→近距離立ちB→➡+A

03 (画面端)ジャンプD→しゃがみC Ⓒ 弱版強襲飛翔棍→強版超火炎旋風棍

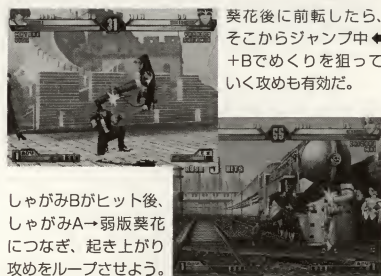
IORI YAGAMI
八神 庵

庵は攻守に優れた技がバランスがよくそろっており、相手のガードを崩す能力に長けたキャラクターだ。

基本的な立ち回り

強版闇払いを相手のけん制攻撃やダッシュに当てて動きを封じ込めていき、跳び込んできたら強版鬼焼きで迎撃するか、空対空のジャンプDで落としていこう。庵から攻め込むときは下方向に判定が強いジャンプCで跳び込み、打撃技と屑風の二択でガードを崩すのが効果的だ。しゃがみBを相手に警戒させてから、めくり攻撃になるジャンプ中⬅+Bでガードを崩してもいい。

しゃがみBをガードさせてから屑風につなげる連係も強力。相手に避けられても大きな反撃は受けないので積極的に使おう。

弱版葵花後の起き上がり攻め

連続技で弱版葵花を決めた後は強烈な起き上がり攻めのチャンス。基本となるのはダッシュ前転で表裏の二択をかけて、しゃがみBから再度連続技を狙っていく。完全に背後に回り込むように前転して、リバーサル大ジャンプを封じてから打撃と屑風の二択を仕掛けてもいい。相手が弱版葵花をしゃがみ状態でくらった場合、起き上がる直前に中ジャンプ⬅+Bで相手を跳び越せば、ガードが困難なめくり攻撃も狙える。

葵花後に前転したら、そこからジャンプ中⬅+Bでめくりを狙っていく攻めも有効だ。

しゃがみBがヒット後、しゃがみA→弱版葵花につなぎ、起き上がり攻めをループさせよう。

連続技

01	ジャンプC→近距離立ちC Ⓒ ➡+A→強版葵花(3回連続入力) or 八稚女
02	しゃがみB→しゃがみA Ⓒ 弱版葵花(3回連続入力) or {➡+A Ⓒ 強版葵花(3回連続入力)}
03	ジャンプ中⬅+B→しゃがみA Ⓒ 屑風→ダッシュ近距離立ちC Ⓒ ➡+A Ⓒ 強版葵花(3回連続入力) or 八稚女

MATURE
マチュア

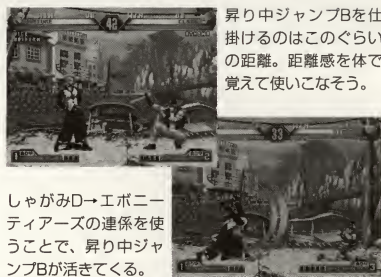
マチュアはエボニーティアーズを軸にした守り重視と思いきや、ガードを崩す能力にも長けている。

相手の攻めに的確に対応する

まずは間合いを離してエボニーティアーズを撃つことから始めよう。これを相手が大ジャンプで跳び越してくるときは、ジャンプCやしゃがみCで迎撃する。相手がダッシュからの中ジャンプで跳び込んでくる場合は、遠距離立ちAで止めたり、ジャンプ防止と奇襲攻撃の効果がある弱版デスペアーを出していくといい。的確な対処で相手が動きを止めたところで攻め込もう。

弱版デスペアーは相手にガードされてもほとんどスキがない。空振りしないことを気をつければ連発しても大丈夫だ。

昇り中ジャンプBをマスターしよう

中間距離から中ジャンプBを一瞬だけ遅らせて出すと、座高が低いキャラクター以外には中段技になる。ヒット時は近距離立ちBにつなげることが可能だ。これを相手に警戒させれば必然的に立ちガードやジャンプ防止技を使ってくるようになるので、すかさずしゃがみDを差し込んでダメージを与えよう。いよいよ相手がガードを固めがちなったら、ダッシュからしゃがみBと通常投げによる二択が仕掛けやすくなる。

昇り中ジャンプBを仕掛けるのはこのぐらいの距離。距離感を体で覚えて使いこなそう。

しゃがみD→エボニーティアーズの連係を使うことで、昇り中ジャンプBが活きてくる。

連続技

01	ジャンプB→近距離立ちB(2段目) Ⓒ 強版デスロウ(3回連続入力) or ノクターナルライツ
02	しゃがみB→しゃがみB→しゃがみA Ⓒ 強版デスロウ(3回連続入力) or ノクターナルライツ
03	シャンプC→しゃがみC Ⓒ ヘブンズゲイト

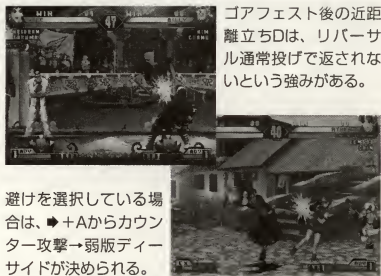
VICE
バイス

得意の投げを決めるのに苦労するが、ダウンを奪えばこっちのもの。起き上がり攻めの連続で勝負をつけろ。

対空技を使い分けよう

地上戦は遠距離立ちCと弱版ディーサイドを中心に闘っていく。避けを選択しているなら、リーチの長いカウンター攻撃→弱版ディーサイドが反撃を受けにくく、リターンが大きい。けん制技として併せて使っていこう。バイスは信頼できる対空技がなく相手に跳び込まれやすいのが弱点。そこで、空中戦で真価を発揮する昇りジャンプふっとばし攻撃と、とっさの状況で役に立つしゃがみC、下方向に強力なジャンプ攻撃以外には打ち勝てる弱版メイヘムを使い分けて的確に対処していきたい。なお、弱版メイヘムが相打ちでカウンターヒットした場合は、強版メイヘム→ミサンスロウブで追撃が可能だ。ミサンスロウブ後はダッシュで近づいて打撃と投げの二択が仕掛けられる。多少のリスクは承知の上で大きなリターンをもぎ取ろう。

ゴアフェスト後の起き上がり攻め

コマンド投げのゴアフェストを決めた後は、背向け状態でダウンした相手に起き上がり攻めを仕掛けられる。起き上がり攻めの主な選択肢は、近距離立ちD、ブラックンド、しゃがみB、➡+Aの4種類。近距離立ちDはローリスクハイリターンだが、ガードされた場合に攻めが止まってしまうのが難点。対して、しゃがみBは相手にガードされたとしても、ダッシュ投げといった別の攻めを展開しやすいといった利点がある。

ゴアフェスト後の近距離立ちDは、リバーサル通常投げで返されないという強みがある。

避けを選択している場合は、➡+Aからカウンター攻撃→弱版ディーサイドが決められる。

連続技

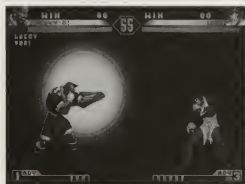
01	近距離立ちD(2段目) Ⓒ ➡+A Ⓒ 弱版ディーサイド or {強版メイヘム→ミサンスロウブ}
02	しゃがみB→しゃがみB Ⓒ ゴアフェスト or ネガティブゲイン or {しゃがみB Ⓒ 弱版メイヘム→ミサンスロウブ}
03	(避け使用可能時)➡+A Ⓒ (避けから)カウンター攻撃 Ⓒ 弱版ディーサイド or {強版メイヘム→ミサンスロウブ}

HEAVY·D!

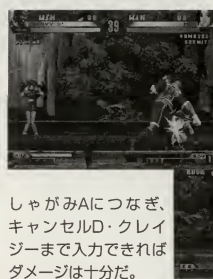
ヘビィ·D!

ヘビィ・D!は接近戦のラッシュが持ち味。強力なジャンプ攻撃で跳び込み、接近戦に持ち込もう。

ジャンプ攻撃で接近

遠距離立ちDやしゃがみCで相手のジャンプを防止しつつ、ジャンプCの正面からの跳び込みと、ジャンプBのめくりを駆使して接近戦を挑むのが基本戦法となる。ジャンプ攻撃をガードさせた後は、しゃがみBとD投げでガードを揺さぶり、着実にダメージを与えていこう。また、打撃投げのダンシングビートも、相手のガードを崩す手段として有効だ。

パワーゲージに余裕があるならD·シャドーを発動。すべての必殺技がパワーアップするため、効率的に闘えるようになる。

起き上がり攻めで勝負をつけろ

相手の起き上がりには、ジャンプCを重ねてガードを崩しに掛かる。ジャンプCは2段ともしゃがみガードができないため、1ヒット分だけガードさせて、着地後のしゃがみBで中下段を惑わせることが可能。また、D投げを決めた後は相手は受け身ができないため、起き上がりに重ねるように前転するとガード方向が見切られにくい。ここからしゃがみB×3でヒット確認しつつ、しゃがみA→D·クレイジーにつなげていこう。

EXゲージなら中段の➡+A後にクイックMAX発動を使うことで、さらに追撃可能になる。

しゃがみAにつなぎ、キャンセルD・クレイジーまで入力できればダメージは十分だ。

連続技

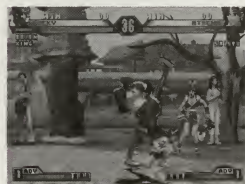
01	しゃがみB×n→しゃがみA Ⓒ D·クレイジー
02	しゃがみB×2→しゃがみA→➡+A→強版R·S·D
03	(D·シャドー中)ダンシングビート→弱版ソウルフラワー→遠距離立ちC

LUCKY GLAUBER

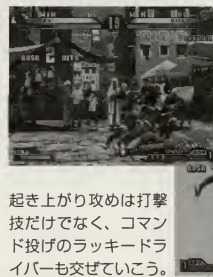
ラッキー・グローバー

ラッキーはバスケットボール選手ならではの手足の長さが強み。けん制技をうまく使い分けて闘おう。

長いリーチを活かした立ち回り

主力けん制技はしゃがみCと遠距離立ちC、遠距離立ちDの3つ。これらはジャンプ防止策にもなるため、相手にかなりのプレッシャーを与えられる。ただし、ラッキーは対空技が乏しく、垂直小ジャンプDを適度に交ぜて通常ジャンプや大ジャンプを防止すること。これらの技で相手を足止めできたら、弱版ラッキービジョンからのしゃがみBや通常投げで奇襲していこう。

➡+Bは発生が早く見切られにくい中段技。一度相手に近づいたら積極的に使っていき、ダメージを細かく与えていこう。

強版デスヒールからの攻め

デスヒールヒット後相手は受け身が取れないため、起き上がり攻めを仕掛けるチャンスとなる。間合いを調整しつつ前転を使い、相手の背後に回るかどうかギリギリの位置に移動しよう。ここからはしゃがみB→立ちBとつないでヒット確認し、ヒット時は強版デスヒールにつなぎ同じ状況に持ち込もう。なお、画面端では相手の背後に回り込めない。弱版デスシュートや弱版デスバウンドを重ねて、➡+Bでガードを崩そう。

強版デスヒール後はその場から前転すると正面に、一歩歩いてからだと背後に回り込める。

起き上がり攻めは打撃技だけでなく、コマンド投げのラッキードライバーも交ぜていこう。

連続技

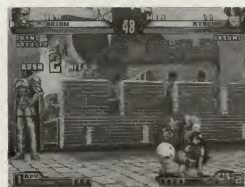
01	しゃがみB×2 Ⓒ 強版デスヒール or 弱版ヘルバウンド
02	近距離立ちC→➡+B Ⓒ 強版ヘルバウンド
03	【EXゲージ限定】弱版サイクロンブレイク→(MAX発動)しゃがみB Ⓒ 弱版ヘルバウンド

BRIAN BATTLER

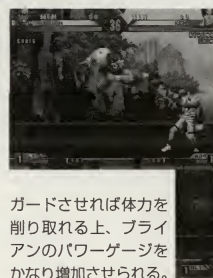
ブライアン・バトラー

フットボーラーらしく豪快なタックルを使った立ち回りがブライアンの持ち味。起き上がり攻めも強力だ。

遠距離立ちAでジャンプ防止

遠距離立ちA、しゃがみAはリーチが長く、また弱攻撃にしてはダメージが高いのでけん制に最適。これで相手の中ジャンプを防止して、リーチの長いジャンプDで跳び込んだり、スクリューボディプレスでめくりを狙っていこう。相手が遠距離立ちAを嫌って大ジャンプで跳び込んでくるようなら、強版ロケットタックルやアメリカンスーパーノヴァで迎撃してやろう。

ハイパータックル→ジャンプ⬇+Cからは、前転を使えばギリギリ背後に回り込める。これで相手のガード方向を揺さぶろう。

ステップを駆使した戦術

ステップ中のスクリューボディプレスはかなりのスピードで前方へ突進するので、奇襲技として利用価値が高い。ヒット時はしゃがみA→ギャラクシーサイクロンやしゃがみDにつなげられる上、ガードされても反撃を受けにくいという優れ物だ。ステップ中のスクリューボディプレスを相手が意識すれば、警戒して動きが変わるはず。ここで相手が大技を繰り出し始めたら、ギャラクシーサイクロンでスキに反撃を決めよう。

ステップ中のスクリューボディプレスは画面端から端まで一瞬で到達するほどのスピード。

ガードさせれば体力を削り取れる上、ブライアンのパワーゲージをかなり増加させられる。

連続技

01	しゃがみB→しゃがみA Ⓒ ギャラクシーサイクロン
02	近距離立ちC Ⓒ 弱版ハイパータックル→ギャラクシーサイクロン or ジャンプ⬇+C
03	近距離立ちC(1段目) Ⓒ ブライアンハンマー〜タイガードライバー〜サムライボム〜ショルダーバックブリーカー〜バスター&ボム

HEIDERN
ハイデルン

クロスカッターはハイデルンの立ち回りの要。遠距離から撃ち、"跳ばせて落とす"作戦で体力を削ろう。

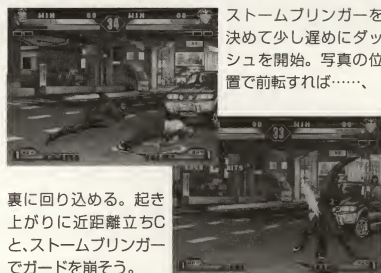
クロスカッターでペースをつかむ

遠距離では弱版クロスカッターをメインに攻めよう。小、中ジャンプはクロスカッターに当たるため、跳び越えてきた相手をムーンスラッシャーで余裕を持って迎撃できる。前転で回避する相手には、ダッシュから近距離立ちCやしゃがみD、ストームブリンガーで対処するといい。相手も飛び道具で応戦するなら、ネックローリングやファイナルブリンガーでの奇襲が有効だ。

クロスカッターにひるんで動きを止めたら、ダッシュや中ジャンプで接近。打撃とストームブリンガーでガードを崩せ。

ストームブリンガーからの起き上がり攻め

ストームブリンガーを決めた後、相手は受け身できない。ここでダッシュ→前転すると距離によって相手の裏に回り込めるため、表裏の二択が仕掛けられる。ここから近距離立ちCを重ねたり、ストームブリンガーを狙っていこう。ステップの場合は、その場からステップ→前転で正面に、ステップ→一歩歩いて前転で裏に回り込める。そのほか、ダッシュ(ステップ)からジャンプCでめくりを狙っていくのも強力だ。

ストームブリンガーを決めて少し遅めにダッシュを開始。写真の位置で前転すれば……、

裏に回り込める。起き上がりに近距離立ちCと、ストームブリンガーでガードを崩そう。

連続技

01 近距離立ちC(2段目) Ⓒ ➡+B(1段目) Ⓒ ハイデルンエンド

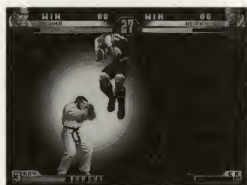
02 ジャンプC→近距離立ちC(1段目) Ⓒ ストームブリンガー

03 しゃがみA×2 Ⓒ ムーンスラッシャー or 弱版ハイデルンエンド

TAKUMA SAKAZAKI
タクマ・サカザキ

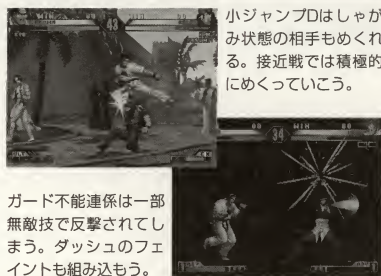
高性能な飛び道具を持ち、空間制圧能力が高いタクマ。ゲージ依存が激しいため大将にすえて闘うといい。

虎煌拳を軸に立ち回れ

虎煌拳は相手の中ジャンプを防止でき、スキが小さい。対抗策を持たないキャラクターに多用していこう。対して、相手が大ジャンプで跳び込んできた場合は、MAX版(or強版)龍虎乱舞で迎撃。ゲージがない場合は空中ふっとばし攻撃や遠距離立ちBを使って、事前に大ジャンプを防止することも必要だ。相手のジャンプを抑制できれば、しゃがみDのけん制が活きてくる。

対空や連続技に龍虎乱舞を多用するため、パワーストックの数で強さが大きく左右される。チーム構成は慎重に決めたい。

強力な連係でガードを崩す

ジャンプDはめくりを狙えるため、跳び込みの要となる。これに空ジャンプ→しゃがみBや投げを交ぜて、相手のガードを崩していこう。また、失敗時のスキは大きいものの、真・鬼神撃を使うのも手だ。D投げ後は相手の起き上がりに弱版虎煌拳を重ね、弱版翔乱脚を出そう。すると、相手はガードモーションが取れず虎煌拳がガード不能となる。龍虎乱舞後に相手がダウン回避に失敗すれば、同じ状況を作ることが可能だ。

小ジャンプDはしゃがみ状態の相手もめくれる。接近戦では積極的にめくっていこう。

ガード不能連係は一部無敵技で反撃されてしまう。ダッシュのフェイントも組み込もう。

連続技

01 ジャンプD→しゃがみC Ⓒ 強版飛燕疾風脚→暫烈拳 or 覇王至高拳

02 しゃがみB×2~3→➡+A Ⓒ 弱版龍虎乱舞 or 強版覇王至高拳

03 めくりジャンプD→近距離立ちA×2~3→しゃがみB→➡+A Ⓒ 弱版龍虎乱舞

SAISYU KUSANAGI
草薙 柴舟

柴舟はリーチは短いが、攻勢を維持する能力が高い。発生が非常に早い近距離立ちCをメインに闘おう。

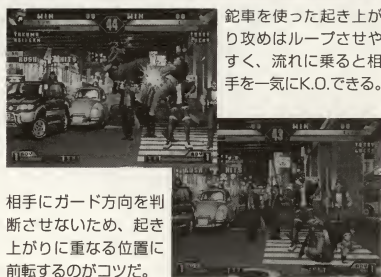
闇払いでプレッシャーをかける

リーチが短い柴舟は、闇払いで地上の相手にプレッシャーをかけていく。むやみに連発せず、相手の跳び込みを誘って強版鬼焼きで迎撃を狙っていこう。中間距離より近い間合いでは、相手の中ジャンプを強版鬼焼きで迎撃するのが難しいため、遠距離立ちDを適度に繰り出してジャンプを防止したい。攻め込むときは、ダッシュ近距離立ちCや中ジャンプBが主力にしよう。

近距離立ちCやしゃがみB→しゃがみAがガードされた場合は、ガード後に有利になる➡+Bにつないで攻めを継続する。

鉈車から表裏の二択をかける

しゃがみB→しゃがみA→弱版鉈車や近距離立ちC→➡+A→強版鉈車を決めた後は、相手が受け身を取れない。二択のチャンスだ。前者の連続技からは一歩歩いてから、後者からは3~4歩歩いてから前転することで相手の背後に回り込める。近距離立ちCから再度鉈車につなぎ、起き上がり攻めをループさせよう。超必殺技の大蛇薙や都牟刈はダメージが高いが攻勢が維持しにくいため、相手をK.O.できる状況でのみ使いたい。

鉈車を使った起き上がり攻めはループさせやすく、流れに乗ると相手を一気にK.O.できる。

相手にガード方向を判断させないため、起き上がりに重なる位置に前転するのがコツだ。

連続技

01 しゃがみB→しゃがみA Ⓒ 弱版鉈車 or 弱版都牟刈

02 近距離立ちC(1段目) Ⓒ ➡+A Ⓒ 強版鉈車 or 弱版都牟刈

03 【EXゲージ限定】➡+A→(MAX発動)しゃがみA Ⓒ 弱版都牟刈

GEESE HOWARD
ギース・ハワード

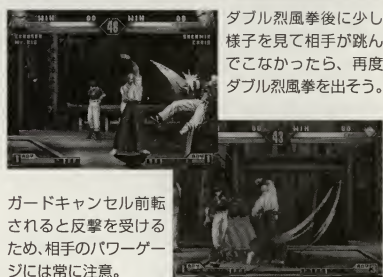
ギースは個々の技を丁寧に当てていくことが重要なキャラクターだ。状況に応じた闘い方を身につけよう。

多彩な技を使い分けよう

垂直または後方ジャンプ疾風拳で相手の跳び込みやダッシュを止めて、相手が動きを止めたところでジャンプ攻撃で跳び込もう。ジャンプ攻撃はジャンプCをメインに、届かない間合いではジャンプDの先端を当てていくといい。けん制技には遠距離Dとダブル烈風拳が役立つ。特にダブル烈風拳はジャンプ防止の役割もあるので、2段目が空振りしない距離で強気に出していこう。そして、忘れてはならないのがしゃがみC。この技は対空や暴れに大活躍する。暴れで使うときは、近距離で連打して相手の連係をつぶすといい。空振り時のスキも意外と小さいので多用していこう。対空迎撃は上段当て身投げと併用すると、当て身を警戒した相手が空ジャンプを使うようになるはず。これでしゃがみCで一方的に跳び込みをつぶせる機会が増える。

画面端でダブル烈風拳を活用する

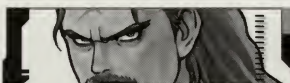
相手を画面端に追い詰めたら、ダブル烈風拳で一気にラッシュを仕掛けるチャンス。基本はめり込まないようにダブル烈風拳を繰り出し、ガード時はそこからしゃがみA→ダブル烈風拳で攻めるか、後ろに下がりながら様子を見て、跳び込んできたらしゃがみCで迎撃しよう。密着状態でガードされた場合でも、発生の早いしゃがみAを出せば相手の技をつぶしやすいので、再度ダブル烈風拳を狙うといった攻めも展開できる。

ダブル烈風拳後に少し様子を見て相手が跳んでこなかったら、再度ダブル烈風拳を出そう。

ガードキャンセル前転されると反撃を受けるため、相手のパワーゲージには常に注意。

連続技

01 ジャンプC→近距離立ちC Ⓒ▶ 弱版邪影拳 or 強版飛翔日輪斬 or デッドリーレイブ

02 しゃがみB→しゃがみA Ⓒ▶ ダブル烈風拳 or デッドリーレイブ

03 【EXゲージ限定】(画面端)ジャンプD→近距離立ちC Ⓒ▶ 強版飛翔日輪斬(2段目にクイックMAX発動)→弱版飛翔日輪斬 or デッドリーレイブ or 弱版レイジングストーム

WOLFGANG KRAUSER
ヴォルフガング・クラウザー

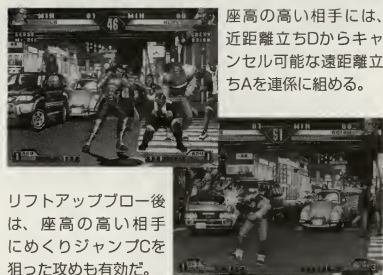
強版カイザーデュエルソバットを筆頭に、必殺技は強力で頼りがいがあるものばかり。使い分けが重要だ。

基本的な攻め方

遠距離戦で弱版ブリッツボール上段でけん制していく。これに対して相手が前転する場合は、距離を詰めて前転のスキにしゃがみCを決めよう。相手がブリッツボール上段をしゃがんで回避するなら、その間にダッシュで近づいて中ジャンプDやしゃがみCで攻めていけばいい。しゃがみCからはヒット、ガードを問わずキャンセルで強版カイザーデュエルソバットを出したいところだが、タイミングを読まれると無敵技で割り込まれる危険がある。弱版ブリッツボール・上段(下段)などを使って、相手の割り込みを防止したい。中間距離では、ジャンプ防止になる弱版レッグトマホークと地上ふっとばし攻撃を活用する。この二つの技で相手の跳び込みを抑えつつ、強版カイザーデュエルソバットやダッシュ投げで奇襲攻撃を仕掛けよう。

近距離立ちDからの連係

近距離立ちDをガードさせると、多少距離が離れてお互いにほぼ五分の状態となる。この間合いはクラウザーのもの。しゃがみBや遠距離立ちBの先端を当てて相手の動きを止めたり、一歩踏み込んでリフトアッププブローを狙っていこう。リフトアッププブローを決めた後に一歩下がってから前転すれば、相手はガード方向が判別しにくくなる。しゃがみB→しゃがみAでヒット確認して、連続技を決めていこう。

座高の高い相手には、近距離立ちDからキャンセル可能な遠距離立ちAを連係に組める。

リフトアッププブロー後は、座高の高い相手にめくりジャンプCを狙った攻めも有効だ。

連続技

01 ジャンプD→近距離立ちD Ⓒ▶ 強版カイザーデュエルソバット or リフトアッププブロー or カイザーウェイブ or アンリミテッドデザイア

02 しゃがみB→しゃがみA Ⓒ▶ 弱版カイザーデュエルソバット or リフトアッププブロー or ｛しゃがみA Ⓒ▶ 強版カイザーキック｝

03 めくりジャンプC→近距離立ちA×3→遠距離立ちA Ⓒ▶ 強版カイザーキック

Mr.BIG
Mr.BIG

Mr.BIGは通常技のリーチが長い。中間距離でのけん制合戦でアドバンテージを取り、攻めを組み立てよう。

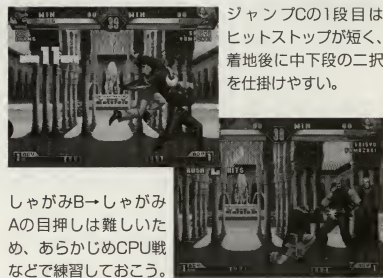
遠距離立ちAで中ジャンプを防止する

リーチの長い遠距離立ちAは打点が高く、しゃがんでいる相手には当たらないが、中ジャンプを防止するのに役立つ。これでけん制して相手の動きを様子見しよう。大ジャンプによる跳び込みは弱版カリフォルニアロマンスで迎撃。不用意な跳び込みを封じてから、リーチの長いしゃがみDや遠距離立ちCから空キャンセル強版グランドブラスターで攻めを展開していこう。

相手がけん制を警戒したら、→↘↓↙←→→↘↓↙←＋A入力のダッシュライジングスピアやドラムショットで崩そう。

ドラムショットからの起き上がり攻め

ドラムショット後に相手は受け身できないため、起き上がりを攻め込める。ここからはジャンプCの2段当てとジャンプCの一段当て→しゃがみBを使った中下段の二択が強力。これをリバーサル大ジャンプで空中やられにしようとする相手には、空中吹っ飛ばし攻撃を重ねた後にしゃがみBとドラムショットの二択を仕掛けよう。また、ガードキャンセルふっとばし対策として、攻撃を出さず着地して投げるのもアリだ。

ジャンプCの1段目はヒットストップが短く、着地後に中下段の二択を仕掛けやすい。

しゃがみB→しゃがみAの目押しは難しいため、あらかじめCPU戦などで練習しておこう。

連続技

01 しゃがみB→しゃがみA Ⓒ▶ 強版カリフォルニアロマンス or ブラスターウェイブ

02 しゃがみB→ライジングスピア or ドラムショット

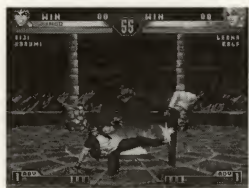
03 ジャンプD→近距離立ちC Ⓒ▶ 強版カリフォルニアロマンス or ブラスターウェイブ

SHINGO YABUKI

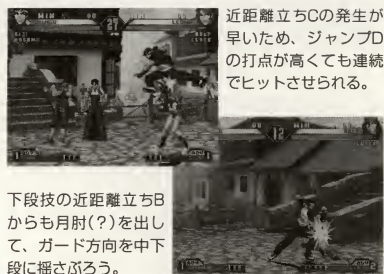
矢吹 真吾

真吾は中段攻撃の月肘(？)と打撃投げの銃研ぎでガードを崩していける。守備は苦手なので攻めまくろう。

基本的な立ち回り

発生が早くダウンを奪える荒咬み 未完成のラッシュが強いが、対空技を持たない真吾は相手に跳び込まれやすい。そこで、ジャンプ防止になる遠距離立ちDや弱版真吾キックでけん制するか、空中戦に強いジャンプDで積極的に跳び込んでいこう。接近したら打撃投げの銃研ぎとしゃがみBによる二択に加えて、中段技の月肘(？)を使ってガードを揺さぶっていく。

発生が早く姿勢が低くなるしゃがみDの使い勝手が良い。立ち会いで相手のジャンプ防止技をつぶすのに使っていこう。

月肘(？)後の起き上がり攻め

しゃがみA→月肘(？)がヒットしたら、一歩後ろに下がってからノーマルジャンプDでめくりを狙える。これを警戒する相手には、小ジャンプBやスカシ銃研ぎ、ダッシュ銃研ぎでガードを揺さぶろう。密着状態で月肘(？)を当てた場合は、すぐにバックステップして大ジャンプすると、ちょうどめくりが狙える軌道になる。月肘(？)の威力は低いので、その後の起き上がり攻めでダメージを奪えるようになろう。

近距離立ちCの発生が早いため、ジャンプDの打点が高くても連続でヒットさせられる。

下段技の近距離立ちBからも月肘(？)を出して、ガード方向を中下段に揺さぶろう。

連続技

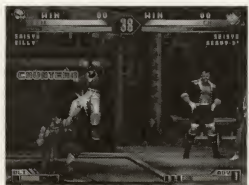
01	ジャンプD→近距離立ちC Ⓒ▶ {銃研ぎ→弱版朧車 未完成} or {駈け鳳燐→荒咬み 未完成}
02	しゃがみB→しゃがみA Ⓒ▶ 荒咬み 未完成 or {銃研ぎ→弱版朧車 未完成} or 弱版バーニングSHINGO
03	(画面端)ジャンプD→近距離立ちC Ⓒ▶ {銃研ぎ→強朧車 未完成}(ただし銃研ぎの3段目がクリティカルヒットした場合は強版朧車 未完成は当たらない) or {駈け鳳燐→強版朧車 未完成}

EIJI KISARAGI

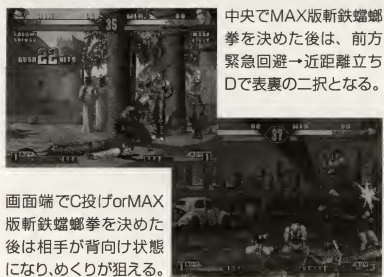
如月 影二

影二は超必殺技の斬鉄波が実に高性能。丁寧に立ち回れば、この技を決めるチャンスは必ず巡ってくる。

斬鉄波を決めるための立ち回り

斬鉄波は攻撃判定が大きく、相手の飛び道具を貫通できる。弾速が遅い弱版は対空技として、速い強版は相手に飛び道具に合わせて狙っていこう。けん制は霞み斬り、気功砲、足元が無敵の遠距離立ちD、対地対空問わず有効な骸縫いを使い分ける。跳び込みはジャンプD、対空技つぶしの骸縫いがおすすめ。画面端に追い込まれたら上半身無敵の弱版影うつしで脱出だ。

しゃがみCは近距離戦の対空技に。カウンター時につながる霞み斬りか、反対側に逃げられる強版影うつしを入力しておく。

有利な状況から二択を仕掛ける

画面中央でC投げ→少し後ろに歩いてから弱版影うつし、画面中央でD投げ→一瞬だけダッシュ→弱版影うつし、画面端でD投げ→少し前に歩いて影うつしと連係すると、相手に重なるように移動できる。ここから素早く近距離立ちDを出せば、ガード方向が相手に見切られにくい。壁際で足払い→弱版流影陣をガードさせた後は影二が先に動けるため、しゃがみB、投げ、後方ジャンプ昇りDの三択攻撃を仕掛けていこう。

中央でMAX版斬鉄蟷螂拳を決めた後は、前方緊急回避→近距離立ちDで表裏の二択となる。

画面端でC投げorMAX版斬鉄蟷螂拳を決めた後は相手が背向け状態になり、めくりが狙える。

連続技

01	しゃがみB→しゃがみA Ⓒ▶ 霞み斬り or 斬鉄蟷螂拳
02	ジャンプD→近距離立ちC Ⓒ▶ 弱版気孔砲
03	近距離立ちD(2段目) Ⓒ▶ 弱版骨破斬り or 斬鉄蟷螂拳

KASUMI TODOH

藤堂 香澄

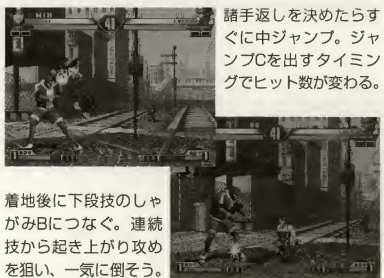
香澄は使いやすい技が多く、あらゆる状況に対応できる。初心者から上級者までおすすめのキャラクターだ。

空振りは重ね当てでフォロー

けん制はリーチの長い遠距離立ちCとしゃがみDが中心。ふっとばし攻撃はリーチが短いものの、発生と判定が優秀で早出しのけん制技として強力。弱版重ね当てはリーチが長く、通常技のフォローにも使える。跳び込む場合は、2段技のジャンプCとめくりが狙えるジャンプDを状況に応じて使い分けたい。対空はガードポイントのある白山桃、当て身技の滅身無投で完璧だ。

香澄はパワーゲージが余りがち。弱版超重ね当ては飛び道具つぶしや先読み対空となる。ゲージを惜しまず使っていこう。

起き上がり攻めを繰り返し体力を奪え

諸手返しを決めると相手は背を向けて起きるため、起き上がり攻めのチャンス。諸手返しの硬直が解けたら、すぐに中ジャンプをすればジャンプCが重ねられる。ここからジャンプC(1～2段)→しゃがみBで攻め込もう。ガードが固い相手には空ジャンプからしゃがみBや竜巻槍打も有効。また、中ジャンプを大ジャンプDにすればめくりも狙える。しゃがみBからは双掌弾→諸手返しと決めれば、再度起き上がり攻めが可能だ。

諸手返しを決めたらすぐに中ジャンプ。ジャンプCを出すタイミングでヒット数が変わる。

着地後に下段技のしゃがみBにつなぐ。連続技から起き上がり攻めを狙い、一気に倒そう。

連続技

01	しゃがみB×1～3 Ⓒ▶ 双掌弾→諸手返し→甲割り
02	近距離立ちC Ⓒ▶ 竜巻槍打→対空重ね当て or 空中超重ね当て
03	【EXゲージ限定】(密着で)雷咆吼→{遠距離立ちC Ⓒ▶ 弱版超重ね当て} or {(クイックMAX発動後歩いて)しゃがみB Ⓒ▶ 竜巻槍打→空中超重ね当て}

RUGAL BERNSTEIN
ルガール・バーンシュタイン

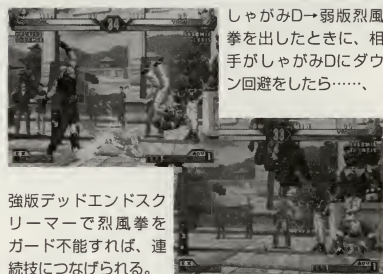
ルガールは見た目以上に高性能な烈風拳を使いこなすことが重要。この技を起点に勝利を手に入れよう。

烈風拳を活用する

空対空に強いジャンプCと強版ジェノサイドカッターで相手の跳び込みを迎撃し、ルガールから跳び込むときは、下方向に強くめくり性能の高いジャンプBを使おう。けん制技には遠距離立ちAと烈風拳が役立つ。烈風拳は見た目以上に攻撃判定が上方向に大きい。中ジャンプで跳び越えられにくいため、中間距離で弾速の速い強版烈風拳を強気に出していこう。また、遠距離立ちC→烈風拳を出す連係は、跳ぼうとした相手に当たりやすい。遠距離立ちCの先端当てからは、弱版カイザーウェイブを出してもいいだろう。相手のガードを崩すときには投げ外し不能のC投げを使いたいところだが、相手に跳ばれて近距離立ちCが出ると危険。そこで、AC同時押しで投げを狙い、跳ばれたときでも近距離立ちAが出るように工夫しよう。

画面端の起き上がり攻め

ゴッドプレスとギガンテックプレッシャーをヒットさせると必ず相手を画面端まで運べるため、起き上がり攻めを仕掛けやすい。リスクなく攻めるなら、弱版烈風拳を重ねてガードさせよう。この後続けて強版烈風拳を繰り出すと、弱版烈風拳後に跳ぼうとした相手にヒットする。相手が弱版烈風拳後にガードを固めるようなら、ジャンプ攻撃やダッシュで近づいてC投げやしゃがみB始動の連続技を狙ってガードを崩そう。

しゃがみD→弱版烈風拳を出したときに、相手がしゃがみDにダウン回避をしたら……、

強版デッドエンドスクリーマーで烈風拳をガード不能すれば、連続技につなげられる。

連続技

01	ジャンプD→近距離立ちC(2段目) ©→+B(1段目) © ゴッドプレス or ギガンテックプレッシャー
02	しゃがみB→しゃがみA ©→+B(1段目) © ゴッドプレス or ギガンテックプレッシャー
03	めくりジャンプB→しゃがみB→しゃがみB→遠距離立ちB ©→+B(1段目) © ゴッドプレス or ギガンテックプレッシャー

CPU戦のポイント

全7試合を闘うCPU戦は、超必殺技でのK.O.数によって対戦相手が変化する。CPUが操るキャラクターは意外に手強い。有効な戦術をマスターしてクリアを目指そう。

CPU戦の流れと対戦キャラクターに関わる特殊条件

CPU戦では1〜3試合目と5試合目の相手チームはランダムとなっている。4試合目の対戦相手は一人のみで、3試合目までに超必殺技でKOした数で相手が変化。ルガール、暴走レオナ、暴走庵は6回超必殺技で相手をKOさせた上で、ストレート勝ちする必要がある。6試合目と7試合目は5試合目までの超必殺技KO数で決定。なお、シングルバトルの場合でも条件となる超必殺技KOの数に違いはない。

■対戦相手の出現条件

条件	4試合目	6試合目	7試合目
超必殺技KOを2回以下	真吾	八神チーム おやじチーム アメリカンスポーツチーム	オメガルガール
超必殺技KOを3回以上	香澄 影二	'96ボスチーム	ゲーニッツ
超必殺技KOを6回以上	ルガール 暴走レオナ 暴走庵	裏オロチチーム	オロチ

※出現する試合数までに条件を満たせば対戦相手として出現(複数いる場合はランダム)
※ルガール、暴走レオナ、暴走庵は超必殺技KO6回以上に加え、ストレート勝ち3回が必要

CPUが苦手とする攻め方

CPUが操るキャラクターは1試合目からかなり手強い。下記の3つの戦術を使って闘おう。

■立ち状態で出せる下段技を使う

CPUは京や庵の近距離立ちBのような、立ち状態で出す下段技へのガードが甘い。ジャンプ攻撃からつないで連続技を狙おう。

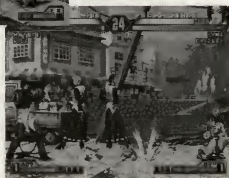
■浮かせたらダウンしない攻撃で追撃する

空中のCPUにダウンしない技で攻撃し、着地に技を重ねれば高確率でヒットする。浮かせ技を持つキャラクターなら、浮かせ技→大ジャンプ攻撃→通常技と繰り返すのが強力だ。

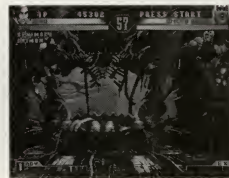
■反応の素早さを逆手に取る

CPUはプレイヤーキャラクターの跳び込みに素早く反応してくる。その性質を逆手にとって離れた位置で垂直ジャンプするといい。これで対空技の空振りを誘えるため、着地後にCPUの足下を狙って攻撃していこう。

ジャンプ攻撃→近距離立ちBが有効。ここから連続技でダウンさせ、起き上がりにジャンプ攻撃を重ねよう。

飛び道具を連発すると、CPUはガードし続けることが多い。時間はかかるが、安全にダメージを与えられる。

ボスキャラクターの倒し方

オメガルガールは試合開始直後の間合いで垂直ジャンプすると、ジェノサイドカッターを空振りさせられる。また、ダッシュすると前方小ジャンプDを出してくることが多い。ダッシュから無敵技で迎撃するのが有効だ。

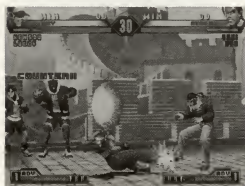
ゲーニッツとオロチには遠距離から飛び道具を撃つと、よのかぜや火闌降：ほのすそりを出してくる。彼らには接近戦で勝負しよう。

必殺技が強力なオメガルガール。下手に手出しするより、ジャンプでジェノサイドカッターを誘って反撃だ。

ANOTHER TERRY BOGARD

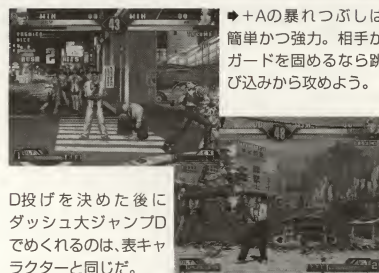
テリー・ボガード(裏)

表キャラクターとの最大の違いは、ライジングタックルのコマンドの変化。この違いを理解して闘おう。

タメ入力を使いこなせ！

画面端まで届くパワーウェイブは、スキが小さく高性能。この技としゃがみDからの空キャンセル↘+Cでけん制しながらタメを作り、跳び込んできた相手を強版ライジングタックルで迎撃しよう。テリー(裏)のライジングタックルはタメコマンドのため、相手のジャンプに対応しやすい。またパワーダンクがないおかげで、ほかの技が暴発しにくいのも長所といえる。

ファイヤーキックは突進中、姿勢が低くなる。少々博打の要素が絡むが、軌道が高い飛び道具を潜るといった芸当も可能。

セットプレイを徹底しよう

強版ライジングタックルの空中ヒット時やファイヤーキック→ライジングタックルを決めた後は、起き上がり攻めのチャンス。ダッシュで接近して相手の起き上がりに合わせて、しゃがみB、後方昇り小ジャンプD、D投げの三択攻撃を仕掛けよう。しゃがみBのガード時は、しゃがみAから➡+Aに連係させると暴れをつぶせる。これがヒットしたらファイヤーキックにつなぎ、再び起き上がりを攻めよう。

➡+Aの暴れつぶしは簡単かつ強力。相手がガードを固めるなら跳び込みから攻めよう。

D投げを決めた後にダッシュ大ジャンプDでめくれるのは、表キャラクターと同じだ。

連続技

01 しゃがみB→しゃがみA→↘+C Ⓒ {強版ファイヤーキック→強版ライジングタックル} or パワーゲイザー

02 ジャンプD→近距離立ちD→↘+C Ⓒ {強版ファイヤーキック→強版ライジングタックル} or パワーゲイザー

03 ライジングタックル(打点の低い地上の弱攻撃と相打ち)→空中ふっとばし攻撃 or パワーゲイザー

ANOTHER ANDY BOGARD

アンディ・ボガード(裏)

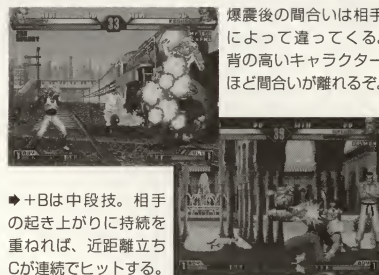
アンディ(裏)はスキの小さい打撃技がそろっている。地上戦でガンガン相手にラッシュを仕掛けていこう。

飛翔拳と撃壁背水掌を使いこなせ！

飛翔拳が画面端まで飛び、軌道が高く発生が早くなっている。相手の小、中ジャンプに対して効果てきめんだが、スキが大きいので大ジャンプに弱い。使いどころには注意が必要だ。ほかのけん制技では、垂直ジャンプD、遠距離立ちB、強版撃壁背水掌が強い。強撃壁背水掌はしゃがみCから空キャンセルで出してもいい。いずれも空振り時のスキが小さいのが利点だ。

各種けん制技で相手の大ジャンプを誘い、無敵技の強版昇龍弾で迎撃。すかさず起き上がり攻めで、攻守を逆転しよう。

状況に応じて攻め方を変える

撃壁背水掌を通常技キャンセルから出したときは、ヒット時のみ2段目以降へつなごう。ガード時はスキの小さい初段で止めて、再度撃壁背水掌で暴れをつぶすといい。C投げや爆震ヒット後は相手は強制的にダウンするため、画面中央なら技後に一瞬ダッシュ→大ジャンプAでめくりが狙える。また、爆震は外したときのスキが大きい。間合いが離れているときのみ使い、近距離でガードを崩すときはC投げを狙おう。

爆震後の間合いは相手によって違ってくる。背の高いキャラクターほど間合いが離れるぞ。

➡+Bは中段技。相手の起き上がりに持続を重ねれば、近距離立ちCが連続でヒットする。

連続技

01 しゃがみB→↘+A(2段目) Ⓒ {強版残影拳→我弾幸} or 男打弾(ボタン連打)

02 しゃがみB or しゃがみC Ⓒ 強版撃壁背水掌(4回連続入力)

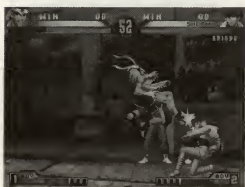
03 【EXゲージ限定】ジャンプAめくりヒット→近距離立ちC(2段目) Ⓒ 撃壁背水掌(1段目)(クイックMAX発動)→近距離立ち(2段目)→↘+A(2段目) Ⓒ 強版残影拳→我弾幸

ANOTHER JOE HIGASHI

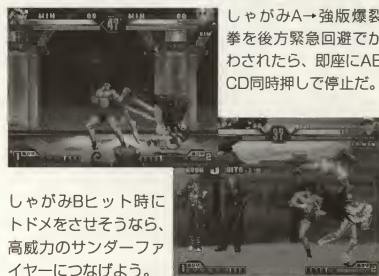
ジョー・ヒガシ(裏)

ジョー(裏)は必殺技で受け身不能のダウンが奪えるのが強み。ダウンさせまくって一気に攻め倒そう。

立ち回りは通常技で組み立てよう

ハリケーンアッパーは攻撃判定が見た目よりも小さく、相手に小、中ジャンプで飛び越されてしまう。けん制効果が低いので、使用は控えめにしよう。垂直ジャンプBorD、遠距離立ちCと対空技の強版タイガーキックがけん制の主力。これらを使い分けつつジャンプDで接近し、しゃがみB→しゃがみA→弱版プレッシャーニー→黄金のふくらはぎを決めていく。

後方小or中ジャンプの昇りでDを出せば、発生の早い中段技となる。接近後はこれとしゃがみBの二択攻撃を仕掛けよう。

起き上がり攻めと削りで体力を奪え!

爆裂拳は先端部分を当てれば間合いが離れない。これを利用して、連続技や削りに活用しよう。プレッシャーニー→黄金のふくらはぎを決めると、受け身不能のダウンを奪える。ここから緊急回避で相手に重なるように移動してしゃがみB→しゃがみAを繰り出そう。ヒット時は弱版プレッシャーニーにつなぎ、再度起き上がり攻めへ。ガードされたらしゃがみCから↘+Bで暴れをつぶすか、中ジャンプDで攻勢を保とう。

しゃがみA→強版爆裂拳を後方緊急回避でかわされたら、即座にABCD同時押しで停止だ。

しゃがみBヒット時にトドメをさせそうなら、高威力のサンダーファイヤーにつなげよう。

連続技

01 しゃがみB×1～2→しゃがみA Ⓒ {弱版プレッシャーニー→黄金のふくらはぎ} or サンダーファイヤー

02 ジャンプD→近距離立ちC→➡+B Ⓒ 弱版スラッシュキック or サンダーファイヤー

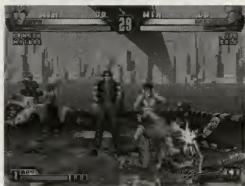
03 (密着)近距離立ちC Ⓒ 強版爆裂拳(少し前進して先端部分を当てる)×11ヒット→強版爆裂フィニッシュ

ANOTHER RYO SAKAZAKI

リョウ・サカザキ(裏)

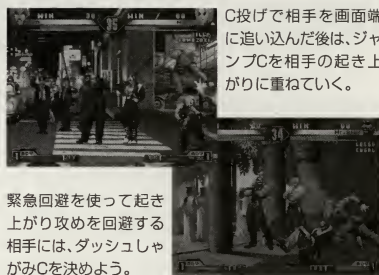
リョウ(裏)の必殺技は、飛び道具に対空技とスタンダードなものばかり。相手に対応した闘い方が重要だ。

高性能な弱版虎砲を多用せよ

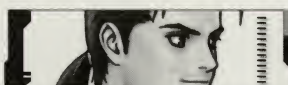
虎煌拳が画面端まで届くため、表キャラクターより遠距離戦に秀でている。これに加えて中間距離で遠距離立ちBを使えば、相手を容易に近寄せないはずだ。接近されても、発生の早いしゃがみCや無敵時間がありスキの小さい弱版虎砲で追い返せるため、守りは万全といえる。なお、相手も飛び道具を持っているなら、強版覇王翔吼拳で飛び道具をかき消しつつ攻撃しよう。

しゃがみB→しゃがみAをガードされたときは、遅めキャンセル➡+Aでガードを崩していく。しゃがみDも併せて使おう。

C投げからの連係

コマンド投げを持たないリョウ(裏)は、C投げで相手のガードを崩すのが基本となる。C投げ後は相手が背中を向けてダウンするため、起き上がり攻めを仕掛けるチャンス。画面中央ではダッシュ大ジャンプCによるめくりでガードを揺さぶろう。一方、画面端ではジャンプCを起き上がりに重ねると、相手はガード方向を見切りにくい。ここからは後述の暫烈拳を組み込んだ連続技を狙い、一気に大ダメージを与えよう。

C投げで相手を画面端に追い込んだ後は、ジャンプCを相手の起き上がりに重ねていく。

緊急回避を使って起き上がり攻めを回避する相手には、ダッシュしゃがみCを決めよう。

連続技

01	しゃがみB→しゃがみA Ⓒ 弱版飛燕疾風脚
02	しゃがみC Ⓒ 暫烈拳→空中虎煌拳
03	ジャンプC→しゃがみC Ⓒ 弱版龍虎乱舞

ANOTHER ROBERT GARCIA

ロバート・ガルシア(裏)

打撃投げの極限流連舞脚がない代わりに、龍撃拳の飛距離が長くなったロバート(裏)。けん制を極めよう。

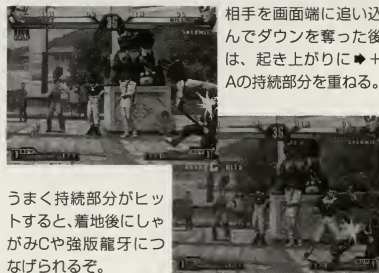
遠距離立ちCと➡+Aを主力にする

遠距離では飛び道具の龍撃拳を軸に立ち回り、中間距離では遠距離立ちCで相手のジャンプを防止するのが基本。大ジャンプで跳び込んでくる相手には、ダメージが高い強版龍牙で迎撃していこう。これで相手を地上に張り付かせたところで、中段の➡+Aと下段のしゃがみDで仕掛けていく。なお、➡+Aは足元のやられ判定が小さく、足払いを多用する相手に効果的だ。

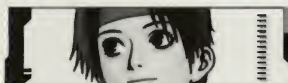
跳び込みや空対空のけん制には、リーチが長いジャンプDがオススメ。判定が強く、無敵時間のない対空技には負けにくい。

位置で通常投げを使い分ける

相手のガードを崩す手段となる通常投げは、位置によって種類を使い分けたい。ロバート(裏)が画面端に追い込まれている場合はD投げがオススメ。相手が画面端で背中を向けてダウンするため、その後ジャンプBを重ねるとガード方向が見切られにくい。ここからはしゃがみCにつなぎ、連続技02や03へ移行しよう。逆に相手を画面端へ追い込んでいる場合は、C投げを使う。ここからは遠距離立ちDや➡+Aを重ねよう。

相手を画面端に追い込んでダウンを奪った後は、起き上がりに➡+Aの持続部分を重ねる。

うまく持続部分がヒットすると、着地後にしゃがみCや強版龍牙につなげられるぞ。

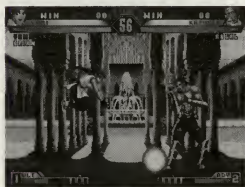
連続技

01	しゃがみB×2 Ⓒ 強版龍牙
02	しゃがみC→➡+B Ⓒ 弱版龍虎乱舞
03	(画面端)しゃがみC Ⓒ 幻影脚→強版龍牙

ANOTHER YURI SAKAZAKI

ユリ・サカザキ(裏)

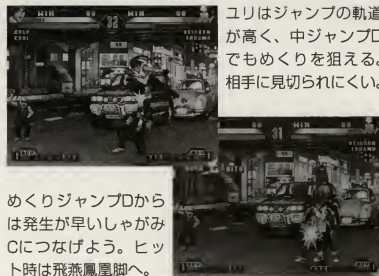
ユリ(裏)は画面端まで届く飛び道具や空中からの飛び道具を使った、相手を接近させない戦法が強力だ。

雷煌拳で徹底的にけん制する

表キャラクターとは違い、雷煌拳によるけん制が強力。相手の前転で懐に潜り込まれない間合いを保ち、連発し続けるといい。雷煌拳を嫌がる相手はダッシュ前転を仕掛けてくるケースが多いため、前転のスキにしゃがみC始動の連続技をしっかり決めていこう。中間距離よりも近い間合いでは、遠距離立ちBによるけん制が主力となる。この技で間合いを離していこう。

ユリ(裏)はとにかく雷煌拳を徹底。弾を足元に当てると下段判定になるため、思わぬ状況で相手がくらってくれることも。

相手のガードを揺さぶる

ガードを崩す手段は、中段の➡+B、歩行の速さを活かした通常投げとしゃがみBなどが中心となる。移動投げの百烈びんたはダメージが高く投げ抜けされないが、ジャンプで回避されたときのリスクの高さを覚悟して使うこと。また、跳び込みを仕掛けるときは、めくりが狙えるジャンプDが基本。ジャンプCはジャンプ➡+Cと入力することで自動的に空中投げに化けることがあるので、こちらもあわせて使っていこう。

ユリはジャンプの軌道が高く、中ジャンプDでもめくりを狙える。相手に見切られにくい。

めくりジャンプDからは発生が早いしゃがみCにつなげよう。ヒット時は飛燕鳳凰脚へ。

連続技

01	しゃがみB→しゃがみA Ⓒ 弱版砕破 or 滅鬼斬空牙
02	しゃがみB×2→遠距離立ちA Ⓒ 飛燕鳳凰脚
03	ジャンプD→しゃがみC Ⓒ 強版砕破 or 飛燕鳳凰脚

ANOTHER YASHIRO NANAKASE

乾いた大地の社

社(裏)は投げの種類が豊富。それぞれの投げを決めた後の攻め方をマスターして、闘いを優位に進めよう。

しゃがみCからおどるだいちを決める

まずは遠距離立ちBと垂直小ジャンプDで跳び込みを防止しよう。攻め込まれた場合は、相手の連係が途切れるタイミングを読んで、しゃがみC→➡+Aで割り込み、ヒット時は弱版おどるだいちにつなごう。しゃがみCは横に長くジャンプ防止にもなるので、いきなりダッシュしてから出してもいい。このときも➡+Aをセットで入力し、ヒット時は連続技を決めよう。おどるだいちで投げると、相手を画面後方に運んだ上で起き上がり攻めを仕掛けられる。画面端まで運んだときは相手を逃がさないようにして、打撃と投げの二択で攻めよう。相手のダウン位置から画面端までに隙間があれば、大ジャンプCで表裏の二択攻撃が可能だ。大ジャンプCをしゃがみBで迎撃してくる相手には、下方向に判定が強いジャンプAを使って対応しよう。

にらぐだいち後の攻め方

ジャンプ攻撃やしゃがみAをガードさせた後は、無敵投げのにらぐだいちを狙っていくといい。にらぐだいち後は一瞬待ってから大ジャンプDで追撃すると、相手より先に着地して背後に回り込む状況になる。このとき相手が着地する直前に前へ歩けば再び位置を入れ替えられるので、表裏の二択でガードを揺さぶって連続技を狙おう。相手がガードもしくは緊急回避しようとするなら、再度にらぐだいちを狙うのも効果的だ。

にらぐだいちで投げた後は、MAX発動で威力を上げて相手を地面に落としてもいい。

地面に落とした後は、ジャンプCでめくりを狙い、MAX版暗黒地獄極楽落としにつなげる。

連続技

- **01** ジャンプA→しゃがみC Ⓒ ➡+A Ⓒ むせぶだいち or 弱版おどるだいち or 暗黒地獄極楽落とし
- **02** しゃがみB→しゃがみA Ⓒ むせぶだいち or 暗黒地獄極楽落とし
- **03** めくりジャンプC→しゃがみC Ⓒ ➡+B Ⓒ むせぶだいち or 弱版おどるだいち or 暗黒地獄極楽落とし

ANOTHER CHERMIE

荒れ狂う稲光のシェルミー

むげつのらいうんのプレッシャーで相手の攻めを誘い、それを迎え撃つようにダメージを与えていこう。

相手を攻めさせてダメージを奪う

遠距離からむげつのらいうんで攻撃して、相手を攻め気にさせることが大事。不用意な跳び込みは早出しのAむげつのらいうんや垂直ジャンプD、弱版らいじんのつえで迎撃していこう。対空にはしゃがみCとしゃがみDを使っていく。しゃがみDは発生が遅いものの姿勢がかなり低くなるため、下方向に強いジャンプ攻撃を低い打点で出されない限りつぶされない。

座高が低いキャラクター以外には、強版しゃじつのおどりがかなり強力。地上から攻めてくる相手をこれで追い返そう。

らいじんのつえからの起き上がり攻め

らいじんのつえをヒットさせて強制的にダウンさせたら、Aむげつのらいうんを設置してから大ジャンプCでめくりを狙おう。ジャンプCのめくり性能はかなり優秀で、相手を完全に跳び越えてから出しても当てられる。Aむげつのらいうん後は中ジャンプCを狙うのも効果的。相手がむげつのらいうんをしゃがみガードした場合は、そのヒットバックと中ジャンプCの軌道の相乗効果でガード方向が見切られにくくなる。

らいじんのつえは後方ジャンプやバックステップから出して、相手の出鼻をくじこう。

めくりジャンプC→しゃがみCの時点で相手が背向け状態だったら、限定連続技を決めよう。

連続技

- **01** ジャンプD→しゃがみC Ⓒ 強版やたなぎのむち or 暗黒雷光拳 or しゅくめい･げんえい･しんし
- **02** (立ち状態で背向けやられ限定。それ以外の状況ではキャラクター限定)めくりジャンプC→しゃがみC Ⓒ ➡+B(2段目) Ⓒ 雷光拳
- **03** 【EXゲージ限定】しゃがみC Ⓒ ➡+B(1段目にクイックMAX発動して2段目までヒットさせる)→雷光拳

ANOTHER CHRIS

炎のさだめのクリス

つきをつむほのおとたいようをいるほのおを有効活用し、表キャラクターとは違った攻めを仕掛けていこう。

相手の跳び込みを落とす

リーチの長い⬉+Bで中間距離からプレッシャーをかけつつ、常に跳び込みを狙っていく。跳び込みには中ジャンプDか大ジャンプふっとばし攻撃が適しているが、どちらも相手に早めにジャンプ攻撃を出されると負けやすい。相手が空中戦で勝負を仕掛けてくるようなら、無敵技の弱版つきをつむほのおで迎撃。相手を地上に張り付かせてから跳び込んでいこう。

相手の早出しのジャンプ攻撃は、姿勢の低いしゃがみDで迎撃することもできる。弱版つきをつむほのおと使い分けよう。

D投げ後の起き上がり攻め

D投げを決めた後は、相手の起き上がりに合わせて弱版たいようをいるほのおを重ね、大ジャンプ攻撃を仕掛けよう。弱版たいようをいるほのおがヒットすれば大ジャンプ攻撃がつながり、ガードされてもリスクなく攻め込める。また、大ジャンプからスカシしゃがみBを狙うのも手だ。弱版たいようをいるほのおを後転で避けようとする相手には、飛距離が長い強版たいようをいるほのおを出せば後転のスキを攻撃できる。

攻撃判定が出ないように低空ジャンプふっとばし攻撃を出して、しゃがみBを出すと……、

ガードキャンセルふっとばし攻撃を出そうとした相手に、しゃがみBをヒットさせやすい。

連続技

- **01** ジャンプD→しゃがみA Ⓒ ➡+A Ⓒ {ししをかむほのお Ⓒ 弱版つきをつむほのお} or 弱版暗黒大蛇薙
- **02** しゃがみB→しゃがみA Ⓒ ➡+A Ⓒ {ししをかむほのお Ⓒ 弱版つきをつむほのお} or 弱版暗黒大蛇薙
- **03** MAX版だいちをはらうごうか(相手の攻撃と相打ち)→大ジャンプふっとばし攻撃 or だいちをはらうごうか or 暗黒大蛇薙

ANOTHER RYUJI YAMAZAKI

山崎 竜二(裏)

山崎と比べて相手のガードを崩しにくくなっているものの、ラッシュ力と火力は本物。一気に勝負を付けろ。

長い手足で相手を押さえ込め

遠距離立ちAで中ジャンプを防止し、長い下段技のしゃがみDでけん制が基本。リーチの長い垂直ノーマルジャンプDもたまに交ぜるといい。相手を押さえ込むのに成功したら、リーチのあるジャンプBと下方向に判定が強力なジャンプDで跳び込もう。相手が大ジャンプで跳び込んでくるなら対空ギロチンの出番。そのためにもパワーゲージはストックしておこう。

弱版裁きのヒ首も中ジャンプ防止に強力。先端を当てれば攻めを維持しやすい。蛇使いはけん制に使いづらい点に要注意。

裏キャラクターならではの要素

山崎(裏)は蛇だましの硬直が短いため、近距離立ちCやしゃがみCで固めるラッシュが強力。画面端なら蛇だましからすぐに小ジャンプDを出せば、相手のしゃがみAなどを避けながらラッシュを継続可能だ。相手のガードクラッシュ値を蓄積させてプレッシャーを与えよう。相手が飛び道具でけん制してくるようなら、弱版倍返しで吸収したい。強力な跳ね返し弾をいつでも使えるため、相手に飛び道具を撃たせにくくできる。

空中ふっとばし攻撃後など、相手がダウン回避を失敗したらトドメを決めるチャンスだ。

爆弾パチキがないため、ドリルでガードを崩しにいく。素早く出せるように練習しよう。

連続技

01 ジャンプD→近距離立ちC Ⓒ ギロチン→(MAX発動→)トドメ or 蛇使い・下段

02 {しゃがみB×1～2} or {近距離立ちC Ⓒ 蛇だまし}→しゃがみA Ⓒ ヤキ入れ→トドメ or 蛇使い・下段

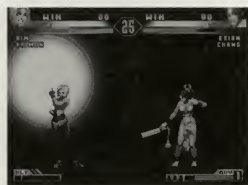
03 【EXゲージ限定】(相手しゃがみ状態)昇り小ジャンプD(クイックMAX発動)→近距離立ちC Ⓒヤキ入れ→トドメ

ANOTHER BLUE MARY

ブルー・マリー(裏)

従来の高い機動力に加えテクニカルな技が増えたマリー(裏)。多彩な連係を駆使して相手を翻弄しよう。

高性能なけん制技で主導権を握れ

基本的な立ち回りは表キャラクターと共通。遠距離立ちBとしゃがみBでけん制していこう。相手の跳び込みには強版バーチカルアローや➡+Bで迎撃するのがオススメ。跳び込みからの攻めは、空対空やめくりにも使えるジャンプDをメインに使っていくといい。ここから発生が早い2段技の近距離立ちCにつなぎ、ヒット時のみ➡+Aでキャンセルするのが基本だ。

パワーゲージに余裕があれば、M.エスカレーションを発動してもいい。対空迎撃やガード崩しのリターンが跳ね上がる。

中下段や表裏の二択でガードを崩せ

中距離では➡+Aとストレートスライサーによる、中下段の二択が強力。➡+AはしゃがみAから遅めにキャンセルして出せば中段のままだ。ヒット時は強制ダウンを奪えるため前転から表裏の二択を仕掛けよう。相手のガードを崩すには、リアルカウンター～ジャーマンスープレックスorフェイスロックがおすすめ。画面端でフェイスロックを決めた後は起き上がり攻めへ。大ジャンプDを重ねるだけでガード方向が逆になる。

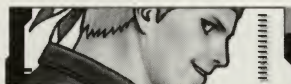
画面端ならしゃがみA Ⓒ 弱版ヤングダイブで相手のしゃがみAを避けつつ攻撃が可能。

➡+Aヒット時や相手がダウン回避を失敗したときにはレッグプレスで追い打ちしていこう。

連続技

01 ジャンプD→近距離立ちC{ Ⓒ 強版ストレートスライサー→スタンファング} or {→➡+A Ⓒ M.ダイビングスマッシャー}

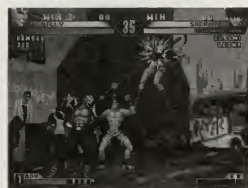
02 (画面端)しゃがみB×1～2→しゃがみA Ⓒ 弱版ストレートスライサー→スタンファング→レッグプレス

03 (画面端)ジャンプD→近距離立ちC→➡+A Ⓒ M.エスカレーション→しゃがみC→➡+A Ⓒ 弱版バーチカルアロー→ダブルスナッチャー→M.トリプルエクスタシー

ANOTHER BILLY KANE

ビリー・カーン(裏)

棒術使いだけにリーチの長い技が多いビリー(裏)。パワーゲージの使い道も多く、火力の高さが魅力だ。

リーチの長さで勝負せよ

長いリーチを誇るしゃがみAと相手のジャンプを防止できる➡+Aによるけん制が基本。接近戦ではしゃがみCを使い、それがギリギリ届かない間合いはしゃがみDで攻めよう。対空迎撃には紅蓮殺棍を引き付けて出すといい。また、リーチのあるジャンプCや空中ふっとばし攻撃、垂直ノーマルジャンプAといった空対空に優れた攻撃で、不用意に跳び込ませないこと。

斜め上に攻撃判定がある弱版雀落としや遠距離Cでジャンプを防止するのも有効な手。ただし、スキは大きいので要注意。

パワーゲージ運用法(ADVANCED時)

ビリー(裏)はパワーゲージの使い道は多いが、通常技のゲージ増加量が低く、それだけで立ち回るとゲージをためにくいのが難点。そこでおすすめしたいのが集点連破棍や火龍追撃棍によるラッシュだ。特に集点連破棍はうまく8ヒットさせれば、それだけでゲージを5分の2近くもためられる。火龍追撃棍は中ジャンプ防止にも役立つので、中距離から積極的に繰り出そう。遠距離なら強版三節棍中段打ちを使ってもいい。

紅蓮殺棍やサラマンダストリームなどの超必殺技を活かすべく、二人目以降に参戦させたい。

対空しゃがみC Ⓒ 集点連破棍は相手が空中で復帰した後、着地に持続部分が重なるぞ。

連続技

01 ジャンプD→しゃがみC Ⓒ 強版サラマンダストリーム

02 しゃがみB→近距離立ちB Ⓒ 弱版火龍追撃棍 or 強版サラマンダストリーム

03 めくりジャンプD→しゃがみC Ⓒ 弱版強襲飛翔棍→弱版雀落とし

ANOTHER KYO KUSANAGI

'95草薙 京

京(裏)は闇払いと鬼焼きで跳ばせて落とすだけでない。通常投げと打撃による二択もかなり強力だ。

闇払いをけん制に使う

攻撃が届く間合いでは遠距離立ちDでけん制し、離れた距離では強版闇払いで攻撃しよう。強版闇払いは動作を見てから跳び込まれる心配はないので、先読みの跳び込みにだけ注意しておこう。対空迎撃は強版鬼焼きがベストだが、代わりに空対空に強いジャンプ↓+Cも有効。身体の大きい相手ならば、前方中ジャンプから出すことで空対空をカバーしつつ攻め込める。

遠距離からの闇払いはヒットを期待しづらいが、中間距離では相手の行動をつぶしやすい。跳び込みを恐れず繰り出そう。

D投げからの起き上がり攻め

ガードを崩す手段は、歩きからのしゃがみBとD投げがメイン。D投げを決めた後は少し走って大ジャンプBでめくりを仕掛けていこう。ジャンプB後は発生の早い近距離立ちCにつないで連続技を狙う。ジャンプBの代わりにめくり性能の高いジャンプ中↓+Cでもいいが、こちらは相手にしゃがみBで迎撃される心配がある。基本はジャンプBを使い、相手にしゃがまれる心配がなくなったら、ジャンプ中↓+Cも交ぜていこう。

ジャンプBからは近距離立ちC、ジャンプ中↓+Cからは近距離立ちDにつないでいこう。

ジャンプ中↓+Cは着地硬直が長いので、緊急回避に反撃を決めにくいという難点がある。

連続技

01 ジャンプB→近距離立ちC Ⓒ▶ 強版闇払い or 琴月 陽 or 強版大蛇薙

02 しゃがみB→しゃがみA Ⓒ▶ ↘+D or 強版鬼焼き or 強版朧車(強版朧車は大門、チャン、ヘビィ·D!、ラッキー、ブライアン、クラウザー、Mr.BIGを除き、立ち状態限定)

03 めくりジャンプ中↓+C→近距離立ちD Ⓒ▶ 強版七拾五式·改→琴月 陽 or 強版大蛇薙

ANOTHER MAI SHIRANUI

不知火 舞(裏)

高性能な空中必殺技と機動力の高さを活かし、空中戦で主導権を握るのが舞(裏)の闘い方だ。

空中必殺技を使ってかく乱する

ジャンプの軌道を急激に変化させられる幻影不知火～上顎、下顎、ムササビの舞を使えば、相手をかく乱する攻めを展開できる。この二つの技と空中吹っ飛ばし攻撃、ジャンプDを使い分けて、空中戦の主導権を握っていこう。舞(裏)の空中行動を防止しようと相手が昇りジャンプ攻撃で追いかけてきたら、無敵時間のある弱版超必殺忍蜂で迎撃してやればいい。

しゃがみCは弱版必殺忍蜂や強版超必殺忍蜂につなげられるが、ガードされると危険。弱版龍炎舞につなげるのが基本だ。

D投げからの起き上が攻め

D投げ後、相手は背中を向けてダウンするため、ここからの起き上がり攻めでガードを崩しにかかろう。画面中央で決めた後はダッシュ大ジャンプからのジャンプBでめくりを狙う。めくりガード時でも着地後の攻撃が正面向きになるときがあり、ガード方向を惑わせる効果が高い。D投げで相手を画面端に追い込んだ後は、起き上がりに合わせてジャンプDを重ねよう。ジャンプ攻撃を前転で回避する相手にはしゃがみCだ。

ジャンプBではなくジャンプ↓+Aでもめくりが狙える。シビアだがその分見切られにくい。

ジャンプ↓+Aはヒット時ののけぞり時間が長く、着地後にしゃがみCにつなげやすくなる。

連続技

01 しゃがみB→立ちA Ⓒ▶ 弱版必殺忍蜂 or 強版超必殺忍蜂

02 しゃがみC Ⓒ▶ 強版龍炎舞 or 強版超必殺忍蜂

03 【EXゲージ限定】(画面端)幻影不知火～下顎→(MAX発動)弱版超必殺忍蜂

ANOTHER KING

キング(裏)

キング(裏)は高スペックな通常技がそろっており、頼れる無敵技や打撃投げを持つオールラウンダーだ。

サプライズローズを使う

けん制手段は遠距離立ちC、ベノムストライク、↘+D。相手の跳び込みに対しては、しゃがみCで迎撃していこう。また、パワーゲージとコマンド入力タイミングに余裕がある場合は、超必殺技のサプライズローズを対空迎撃に使っていくといい。弱版サプライズローズは反撃を受けにくいため、相手の連係に対する割り込みや起き上がりの切り返し手段として優秀だ。

空中戦の要はジャンプDと空中吹っ飛ばし攻撃にある。後者がカウンターヒットしたときは、必ず追撃を決めること。

猛襲脚で相手のガードを崩す

ジャンプDをヒットもしくはガードさせた後や起き上がり攻めなど、キング(裏)が有利な状況に持ち込んだら、しゃがみBと打撃投げの猛襲脚で二択を仕掛けよう。どちらもヒット時の見返りが大きく、猛襲脚は空振りのスキがないので強力だ。ただし、ダッシュから狙うときにはしっかり→→←↓↙と入力すること。コマンド入力が荒く→→←↘↓↙←などになると、トルネードキックやトラップショットが暴発してしまう。

パワーゲージがない場合は猛襲脚から中ジャンプDで追撃し、ダッシュかステップしよう。

すると、相手が着地するタイミングで背後に回り込める。ガード方向を惑せる戦術だ。

連続技

01 しゃがみB×2 Ⓒ▶ トラップショット or サプライズローズ

02 猛襲脚→トラップショット or ダブルストライク

03 ↘+D Ⓒ▶ ベノムストライク or ダブルストライク

ANOTHER GEESE HOWARD

ギース・ハワード(裏)

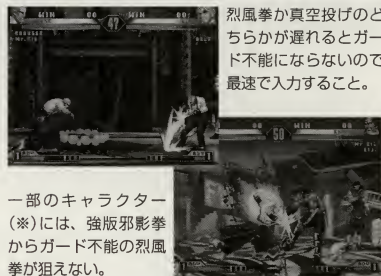
ギース(裏)は多彩な飛び道具による遠距離戦に加え、接近戦もこなせるバランスのよいキャラクターだ。

飛び道具を使いこなそう

まずは遠距離から烈風拳を出すのが基本。相手が前転で避けた場合は、距離を詰めて遠距離立ちDや連続技を決めよう。社やマリーといったジャンプ軌道が低いキャラクターは、ダブル烈風拳を跳び越すことが困難なので多用していい。これらのキャラクターは前転で近づこうとするため、スキの小さい烈風拳を交ぜてまんまと転がってきたところに攻撃を決めよう。空中飛び道具の疾風拳は、後方大ジャンプから出せば非常に反撃を受けにくい。弾が2発出るダブル疾風拳も使っていきたいが、疾風拳のほうが全体モーションが短く安全。お互いに画面端ぐらいまで間合いが離れていれば、前方ノーマルジャンプ疾風拳も使っていける。後方ジャンプ疾風拳は相手が警戒されやすいが、前方から出すと意表を突いた攻撃になりヒットしやすい。

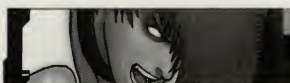
ガード不能の烈風拳

強版邪影拳、上段当て身投げ、通常投げを決めた後は、烈風拳をガード不能にするチャンスだ。いずれの技からも最速で烈風拳を出して、硬直が解けると同時に真空投げか各種当て身投げを空振りすると、相手がガードモーションを取れずにガード不能になる。これに対して烈風拳を前転で避けるようなら、烈風拳をダッシュで追いかけて近距離立ちC→強版邪影拳を決めよう。ここから再度烈風拳でガード不能が狙える。

烈風拳か真空投げのどちらかが遅れるとガード不能にならないので最速で入力すること。

一部のキャラクター(※)には、強版邪影拳からガード不能の烈風拳が狙えない。

連続技

- **01** ジャンプC→近距離立ちC Ⓒ▶ 強版邪影拳 or 羅生門 or レイジングストーム
- **02** しゃがみB→しゃがみA Ⓒ▶ 弱版邪影拳 or 羅生門 or レイジングストーム
- **03** (緊急回避使用可能時)ジャンプD→近距離立ちD(1段目) Ⓒ▶ クイック緊急回避→真空投げ or 羅生門

※ラルフ、クラーク、テリー、ジョー、紫舟、舞、クラウザー

ANOTHER IORI YAGAMI

ツキノヨルオロチノチニクルフ イオリ(暴走庵)

ほかのキャラクターを圧倒するスピードを誇る暴走庵。ジャンプ攻撃を連続で繰り出すだけでも強力だ。

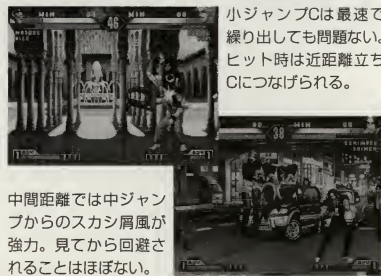
スピードを活かした闘いをする

ジャンプスピードがほかとは比べ物にならないほど速く、対空技で落とされる心配がほぼない。ジャンプDでガンガン攻めていこう。中間距離ではダッシュして屑風やしゃがみBから連続技を狙ったり、威力の高い闇払いで仕掛けていく。屑風は投げスカリモーションがなく、投げ不成立時には闇払いになる。投げ失敗時のリスクが小さいため、積極的に屑風を使おう。

屑風はコマンド成立と同時に投げ判定が発生するようになっている。素早いジャンプからのスカシ投げが非常に有効だ。

ジャンプ中⬅+Bでガードを崩す

素早いジャンプを活かして、めくり攻撃に使えるジャンプ中⬅+Bで跳び込もう。ただし、小、中ジャンプでは、しゃがんでいる相手でも跳び越えられないため、ノーマルか大ジャンプから狙っていくこと。しゃがみBを1発ガードさせた後に、ノーマルジャンプ⬅+Bを狙うと当てやすいはずだ。ジャンプが速く、しゃがみB後に単純に小ジャンプCを出すだけでも効果的。ジャンプ中⬅+Bと交ぜると、ガード方向が見切られにくい。

小ジャンプCは最速で繰り出しても問題ない。ヒット時は近距離立ちCにつなげられる。

中間距離では中ジャンプからのスカシ屑風が強力。見てから回避されることはほぼない。

連続技

- **01** ジャンプC→近距離立ちC Ⓒ▶ ➡+A Ⓒ▶ 強版葵花 or 八稚女
- **02** しゃがみB→しゃがみA Ⓒ▶ ➡+A Ⓒ▶ 強版葵花 or 八稚女
- **03** めくりジャンプ中⬅+B→近距離立ちC Ⓒ▶ 屑風→(少し歩いて)近距離立ちC Ⓒ▶ ➡+A Ⓒ▶ 強版葵花 or 八稚女

ANOTHER LEONA

ヤミノナカオロチノチニメザメル レオナ(暴走レオナ)

技の多くは表キャラクターと同じだが、そのスピードは段違い。素早い立ち回りで敵の懐に斬り込もう。

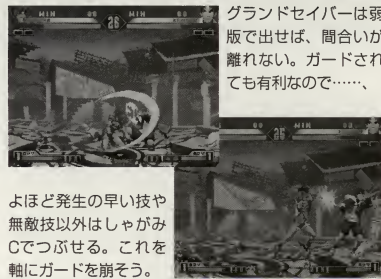
スピードを活かした闘いを身につける

けん制は表キャラクターと同様、遠距離立ちBとしゃがみBが使いやすい。対空技は完全無敵の強版ムーンスラッシャーがメイン。また、しゃがみCやジャンプBも対空に使っていくといい。暴走レオナから跳び込む場合は、めくりが狙えるジャンプCがメイン。なお、⬆以外に入力してジャンプCを繰り出せば、空中で相手とかち合ったときに空中投げになるので便利だ。

素早いジャンプは相手に反応されにくく、多少強引に攻め込んでいい。接近戦で中ジャンプCを繰り返す戦法が強力だ。

グランドセイバーで固め続けよう

グランドセイバーはガードされても暴走レオナがわずかに有利。そのため、しゃがみC Ⓒ▶ 弱版グランドセイバー→しゃがみC……と繰り返すのが強力。連続ヒットしないものの不用意な手出しをつぶせる。ただし、無敵技や投げには弱いため、適度に回避行動やジャンプを交ぜること。なお、弱版グランドセイバーでガードクラッシュした場合、しゃがみCが確定する。ここから強版ムーンスラッシャーで連続技にしよう。

グランドセイバーは弱版で出せば、間合いが離れない。ガードされても有利なので……、

よほど発生の早い技や無敵技以外はしゃがみCでつぶせる。これを軸にガードを崩そう。

連続技

- **01** しゃがみB→しゃがみA Ⓒ▶ 強版ムーンスラッシャー
- **02** ジャンプC(めくり)→近距離立ちD(1段目) Ⓒ▶ 弱版グランドセイバー→(ジャンプの昇りで)強版Vスラッシャー
- **03** (画面端)ジャンプC→近距離立ちD(1段目) Ⓒ▶ 弱版ボルテックランチャー→グランドセイバー→ムーンスラッシャー or リボルスパーク or 通常版グラビティストーム

GOENITZ

吹き荒ぶ風のゲーニッツ

よのかぜを軸にした遠距離戦が得意なゲーニッツだが、起き上がり攻めや連続技も強力なものばかりだ。

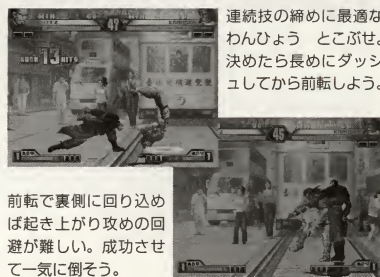
よのかぜで中〜遠距離戦を支配

ゲーニッツの基本戦術は、よのかぜで相手を近寄らせずに闘うこと。中〜遠距離ではよのかぜをおもむろに出したり、遠距離立ちC(1段目)やふっとばし攻撃を空キャンセルして出すなどしてフェイントも交えよう。なお、よのかぜは相手の手前に出せば、前方ジャンプや前転を阻止できる。近寄られた場合はひょうがで間合いを離し、徹底して遠距離戦で闘おう。

よのかぜは持続が長く、出してしまえばまず近寄られない。動いたところに当たるように出したり、削りで体力を奪おう。

裏に回り込んで起き上がりを攻める

わんひょう　とこぶせ(まめつ)ヒット後は受け身できない。相手のダウン中にダッシュ前転で裏に回り込めば、背を向けてダウンしたのと同じ状態を作り出せる。ここから打撃とやみどうこくの二択や、小ジャンプBorDでめくりを狙おう。ジャンプB(D)は早めに出すと表側、遅めだと裏側に着地するため、着地後の攻撃が見切られにくい。また、最初の前転で表側にくるように調節し、同様の攻めを展開するのも強力だ。

連続技の締めに最適なわんひょう　とこぶせ。決めたら長めにダッシュしてから前転しよう。

前転で裏側に回り込めば起き上がり攻めの回避が難しい。成功させて一気に倒そう。

連続技

- **01** しゃがみB→しゃがみA Ⓒ➧ ➡+A→{わんひょう　とこぶせ→よのかぜ(ダウン追い打ち)} or {やみどうこく}
- **02** ジャンプD→近距離立ちC Ⓒ➧ ➡+A→しんことつき　そうが or 真八稚女·みずち
- **03** しゃがみB→やみどうこく

OROCHI

オロチ

『KOF'97』のボスだけに高性能な必殺技を持つオロチ。遠距離〜近距離戦すべてをこなすキャラクターだ。

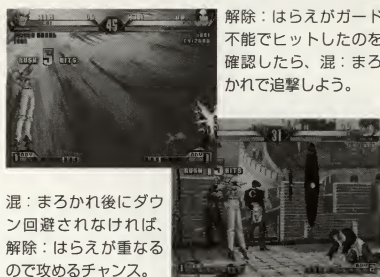
凶悪な飛び道具を使え

解除：はらえを遠距離から連発するだけで、すべてのジャンプを防止できる。これを相手が前転で避けてくるようなら全方位攻撃の混：まろかれが確実に決まる。相手が攻撃避けで回避するだけなら、オロチもゲージをためるのに徹しよう。中間距離はしゃがみDから空キャンセル解除：はらえによるけん制が強力だ。接近されたら強版契約：うけいで追い払おう。

解除：はらえがヒットすると、混：まろかれで追撃可能。遠距離時に空中ヒットすれば再度解除：はらえが決められる。

恐怖のガード不能連係

無敵技の強版契約：うけいヒット時はダウン回避できないため、中央なら相手の起き上がりに解除：はらえの持続を重ねられる。硬直が解けてすぐに当て身技である顕斎：うつしいわいを出すと、飛び道具部分をガード不能にできるのだ。相手が前転で回避してくるようなら契約：うけい後に様子見し、前転を確認したら混：まろかれで反撃しよう。ただし、相手が攻撃避けを選択肢してきた場合は確実に回避されてしまう。

解除：はらえがガード不能でヒットしたのを確認したら、混：まろかれで追撃しよう。

混：まろかれ後にダウン回避されなければ、解除：はらえが重なるので攻めるチャンス。

連続技

- **01** しゃがみB×2 Ⓒ➧ 弱版契約：うけい→ダッシュ→D火闌降：ほのすそり(ダウン追い打ち)
- **02** ジャンプD→立ちC Ⓒ➧ C火闌降：ほのすそり→混：まろかれ
- **03** (画面端)ふっとばし攻撃(カウンター) Ⓒ➧ 解除：はらえ×2→A火闌降：ほのすそり→弱版契約：うけい→A火闌降：ほのすそり(ダウン追い打ち)

OMEGA RUGAL

オメガルガール

本作のボスキャラクター。必殺技がすべて高性能で威力が高い。特にバニシングラッシュは強烈そのものだ。

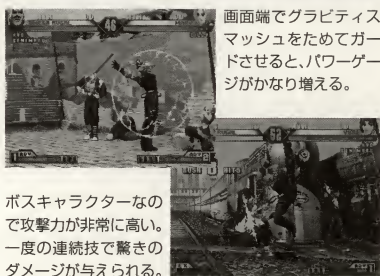
バニシングラッシュでごり押しする

削り量が多く、ガードされても有利なバニシングラッシュが主力。弱版に比べて強版は若干発生が遅いが、追撃を含めたダメージが大きい。基本は強版を使おう。ただし、ガードキャンセル後転で反撃されるため、相手にパワーストックがあるときは、空中版グラビティスマッシュのけん制も使う。そして、焦った相手の跳び込みはダークジェノサイドで迎撃だ。

グラビティスマッシュはためが可能なので、すぐに前転で避けようとする相手には、発射タイミングをずらして撃とう。

相手のガードを崩す

中ジャンプDの先端を当てて、キャンセルでグラビティスマッシュを出して相手のガードを固めさせ、着地後に弱版バニシングラッシュを出そう。すると、相手の背後に回り込み、有利な状況になる。ここから下段技の遠距離立ちB→➡+B→弱版バニシングラッシュや大ジャンプBでめくり攻撃を狙う。大ジャンプB後は、しゃがみB始動の連続技を狙ったり、ガード硬直が解けるのを待って投げ外し不能なC投げが有効だ。

画面端でグラビティスマッシュをためてガードさせると、パワーゲージがかなり増える。

ボスキャラクターなので攻撃力が非常に高い。一度の連続技で驚きのダメージが与えられる。

連続技

- **01** ジャンプD→近距離立ちC Ⓒ➧ ➡+B(1段目) Ⓒ➧ 弱版バニシングラッシュ or ギガンテックプレッシャー or デストラクション·オメガ
- **02** しゃがみB→しゃがみA Ⓒ➧ ➡+B(1段目) Ⓒ➧ 弱版バニシングラッシュ or ギガンテックプレッシャー or デストラクション·オメガ
- **03** めくりジャンプB→しゃがみB→しゃがみB→遠距離立ちB Ⓒ➧ ➡+B(1段目) Ⓒ➧ 弱版バニシングラッシュ or ギガンテックプレッシャー or デストラクション·オメガ

チャレンジモード紹介

THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH

チャレンジモードはプレイステーション 2版のみプレイできるオリジナルモードで、30種類のミッションが用意されている。上級者でも遊びごたえ十分の内容だ。

高難度ミッションをピックアップ攻略

チャレンジモードは出題される条件を満たすことでクリアとなる、ミッションクリア型のゲームモード。序盤はチュートリアルも兼ねているため比較的易しいが、後半になればなるほど難度は上がっていく。ミッションの種類は、対戦時における必須テクニックの練習から、指定されたキャラクターで闘うCPU戦などさまざま。連続技を決める一部のミッションは、クリア条件に見合った連続技を考える必要があり、テクニックの向上だけでなくパズル的な謎解き要素も楽しめる。

ミッションは奇問難問ぞろい。右では難易度の高い3つのミッションを取り上げて、その内容とヒントを解説。

CHALLENGE No.08

■クリア条件：極限流空手(ユリ(裏)、ロバート(裏)、リョウ(裏)、タクマ)を倒せ！

■使用キャラクター：香澄or影二

■攻略のヒント：影二を使うのがおすすめ。強版霞み斬りの先端部分がぎりぎりで当たるように連発していこう。不用意に動こうとしてCPUのジャンプの昇り際や技の出かかりにヒットしやすい。パワーゲージがたまったら、斬鉄波を繰り出していこう。

これぐらいの間合いで、強版霞み斬りを繰り出していこう。

CHALLENGE No.19

■クリア条件：地上通常技→特殊技→超必殺技を使った連続技を決める。

■使用キャラクター：大門(ADVANCED)

■攻略のヒント：大門で近距離立ちD→⬊+C→地獄極楽落としを決めよう。地獄極楽落としは➡⬇⬅➡⬇⬅+AorCの簡易入力が可能。これを利用してダッシュから➡+D～⬊+C～⬇⬅➡⬇⬅+Cとセットでコマンドを入力しよう。

⬊+C後のキャンセルが難しい。超必殺技の入力を工夫しよう。

CHALLENGE No.21

■クリア条件：オロチ(山崎、マチュア、バイス、乾いた大地の社、荒れ狂う稲光のシェルミー、炎のさだめのクリス、ゲーニッツ、オロチ)を倒す。

■使用キャラクター：京、庵、ちづる

■攻略のヒント：庵かちづるがおすすめ。庵の場合は、しゃがみA→弱版葵花×3を繰り返すといい。ちづるの場合は、しゃがみC→➡+Aで攻めていこう。

しゃがみAをガードさせると、弱版葵花3段目が当たりやすい。

プラクティスモード紹介

THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH

チャレンジモードと同様、プレイステーション 2版に収録されているプラクティスモード。コマンドや連続技を練習するのにうってつけのこのモードの機能を紹介。

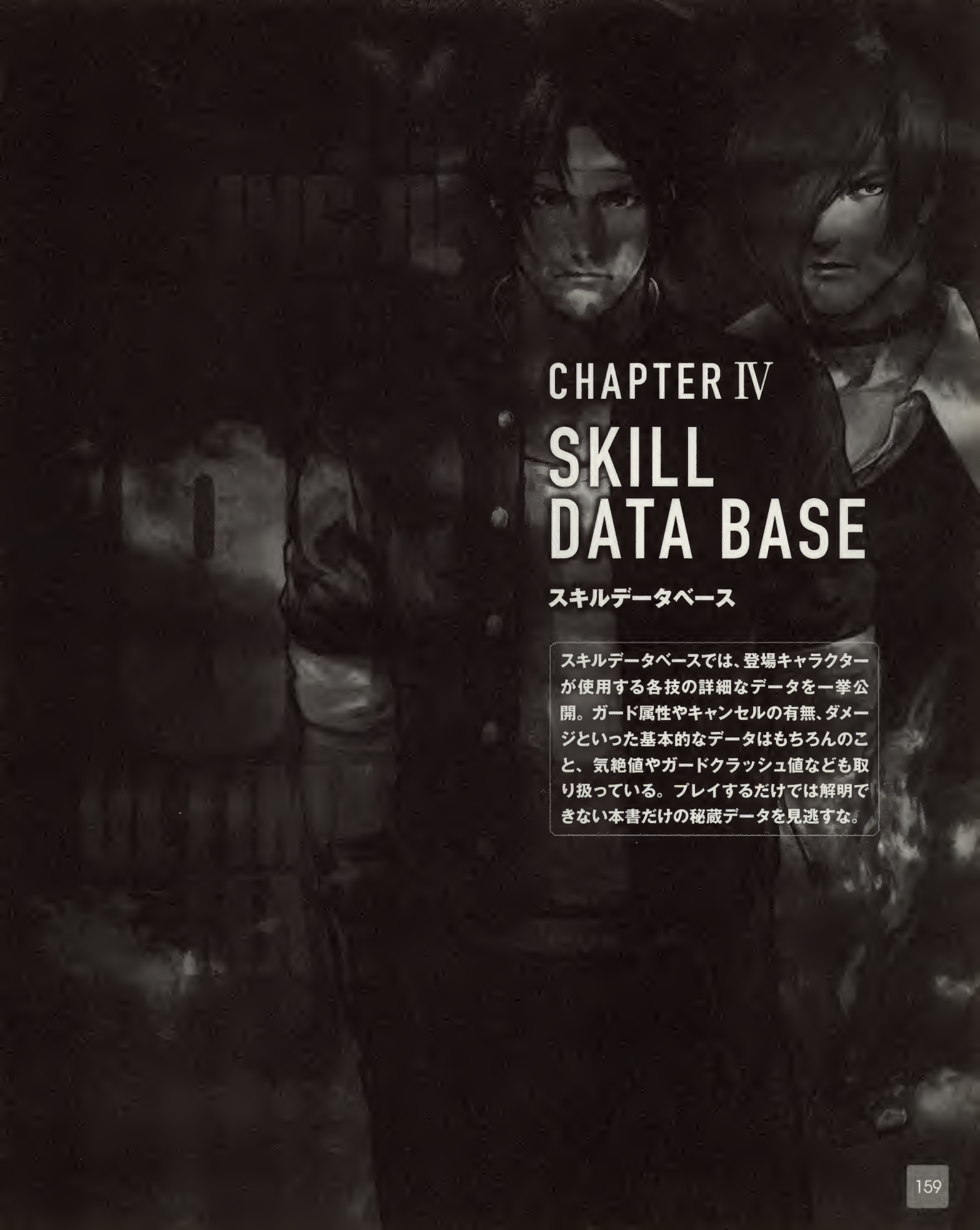
COMMANDメニューに注目

プラクティスでは、キャラクターの状態およびアクションを自由に設定できる。プラクティスメニューの詳細は右表の通りだが、ここで注目したいのは「COMMAND」メニュー。これはキャラクターの行動を記録する機能で、1Pと2P個別に記録できるという優れものなのだ。基本的な使い方は、「RECORD」でSELECTボタンを押し、入力開始から10秒間のうちに行動を記録。それを「CHECK」で再現すればいい。「EDIT」で1フレーム単位で入力を設定できるので、より強力な連続技を研究するのにうってつけの機能といえる。

連続技を練習するだけではもったいない。「COMMAND」を使いこなして、キャラクターの戦術を極めよう。

プラクティスメニューの詳細

項目	内容
START	練習を開始または再開する。
CONTROL	練習モードをCPU(プレイヤー対CPU)、PLAYER(1P対2P)、WATCH(CPU対CPU観戦)のいずれかに設定できる。
ACTION	CPUモード時のCPUキャラクターの動作の種類を設定できる。
ATTACK	CPUモード時のCPUキャラクターの攻撃の種類を特定できる。※
COUNTER	CPUモード時の攻撃ヒット時に強制的にカウンターヒットにするか否かを設定できる。※
GUARD	CPUモード時のCPUキャラクターの防御の種類を設定できる。※
LIFE	体力の回復パターンを設定できる、
GAUGE	パワーゲージの状態を設定できる。
AUTO CHARACTER SELECT	使用キャラクターの自動変更を設定できる。
STAGE SELECT	練習に使用するステージを変更できる。
SELECT BUTTON	練習中にSELECTボタンを押すことによって可能になる特殊行動を設定できる。「SKILL LIST」は技表の表示、「APPROACH」はCPU側のプレイヤー側への接近、「RESTART」は画面中央からの再開が可能。
COMMAND	コマンドメニュー画面に移行し、コマンドの記録や編集などを行う。
KEY SETTING	キーセッティングメニューが表示され、コントローラの各ボタンの操作設定を変更できる。
SYSTEM SELECT	キャラクターの操作モードを変更できる。
CHARACTER SELECT	キャラクターセレクト画面に移行して任意にキャラクター変更できる。
EXIT	メインメニュー画面に戻る。

※ACTIONがMOVE設定になっている場合は無効。

COMMANDメニューの基本的な使い方

■記録：RECORDを選択後、SELECTボタンを押すと待機状態になる。この状態でコマンドの入力開始から最大10秒間行動を記録できる。10秒経過かSTARTボタンで記録停止。

■再生：CHECKを選択後特定の再生ボタンを入力すると、RECORDに設定した行動を再現してくれる。再生ボタンのデフォルトではL1。

■EDITの使用方法：EDITは1フレーム単位で入力を設定する機能。体力バー付近に記録されているコマンドが、画面中央に編集パネルが表示される。パネルにある「同」は同時入力設定の意味。例えば、京で「⬇⬊➡+A」と入力して通常画面でL1を押すと荒咬みが繰り出せるが、同時入力設定を使う場合、「⬇⬊同(➡+A)」ではなく「⬇⬊➡同(➡+A)」と入力する必要がある。また、しゃがみ攻撃やジャンプ攻撃を設定する場合は、レバー入力を前者なら4フレーム以上、後者なら6フレーム以上設定しなければならない点に注意すること。ボタン連打はN(ニュートラル)をボタンの間に挟んで設定する必要がある。

CHAPTER Ⅳ

SKILL DATA BASE

スキルデータベース

スキルデータベースでは、登場キャラクターが使用する各技の詳細なデータを一挙公開。ガード属性やキャンセルの有無、ダメージといった基本的なデータはもちろんのこと、気絶値やガードクラッシュ値なども取り扱っている。プレイするだけでは解明できない本書だけの秘蔵データを見逃すな。

技データの見方

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	6	9	4	4	6	100
近距離B	上	○	1	5	7	4	4	6	200
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

1 各技の名称。通常技についているアルファベットは、攻撃ボタンを示している。なお、垂直、斜めジャンプ攻撃はすべて大ジャンプのもの。小・中ジャンプ時に関しては、各データの( )内を参照。( )がついていないものは、大ジャンプ時、小・中ジャンプ時ともにデータが同じことを表す。なお、2段以上ヒットするものに関しては「・」で区切って表記してある。

2 その技をガードするためのガード段。「上」は立ちとしゃがみ両方、「中」は立ちガード、「下」はしゃがみガードで防げる。「投げ」、「打撃投げ」はガード不能だが、打撃投げのみ相殺が可能。「ガ不能」はガード不能の攻撃を示している。

3 その技がキャンセル可能かどうか。「○」ならば必殺技や特殊技でキャンセル可能、「×」ならばキャンセル不能を示す。なお、「必」は必殺技で、「超」は超必殺技でのみキャンセルできることをを示す。

4 その技の持つヒット数。「N」は状況に応じてヒット数が変動する。なお、掲載してある数字はすべてヒットした場合の数値となっている。

5 相手に与えるダメージ値。「n」はヒット数と同じく状況に応じて変動を表す。なお、半数補正がかかるものは※付きの注釈で説明している。(半数補正についての解説は、P009の用語集「半数補正」を参照)

6 カウンターでヒットした際に、相手に与えるダメージ値。

7 その技の持つ気絶値。この値が一定以上蓄積すると、相手は気絶状態になる。

8 その技の持つガードクラッシュ値。この値が一定以上蓄積すると、相手はガードクラッシュ状態になる。

9 その技を相手にヒットさせた際にたまるゲージ増加量。

10 その技を相手にヒットさせた際に加算させる得点。なお、スコアは対CPU戦専用となっており、プレイヤーキャラクターの体力ゲージの上に表示される。

草薙 京

KYO KUSANAGI

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	6	9	4	4	6	100
近距離B	下	○	1	5	7	4	4	6	200
近距離C	上	○	1	12	19	19	12	12	300
近距離D	上	○	1	13	19	21	24	12	400
遠距離A	上	○	1	7	10	5	5	6	100
遠距離B	上	×	1	6	8	5	4	6	200
遠距離C	上	○	1	14	20	25	19	12	300
遠距離D	上	×	1	16	23	21	21	12	400
しゃがみA	上	○	1	5	7	4	3	6	100
しゃがみB	下	×	1	6	9	4	4	6	200
しゃがみC	上	○	1	14	17	18	22	12	200
しゃがみD	下	○	1	17	23	14	9	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	8(6) ※1	11(8) ※1	6(4) ※1	4	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	9(7) ※1	11(10) ※1	7(5) ※1	5	6	300
垂直ジャンプC	中	×	1	14(11) ※1	20(18) ※1	20(16) ※1	18(16) ※1	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	16(14) ※1	23(14) ※1	20(17) ※1	17(15) ※1	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	7(6) ※1	10(8) ※1	5(4) ※1	5(4) ※1	8	300
斜めジャンプB	中	×	1	8(7) ※1	11(10) ※1	6(5) ※1	5	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	11	18	17(16) ※1	17(18) ※1	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	14	20(14) ※1	18(17) ※1	15	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※2	1	18(7) ※2	18(7) ※2	27(5) ※2	16(5) ※2	16(2) ※2	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※1	16(14) ※1	14(17) ※1	12(15) ※1	18	800(400) ※1

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
釟鉄(C投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
一刹背負い投げ(D投げ)	投げ	—	2	10×2	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	8	11	6	4	0	300
外式・轟式 "襴"	上・中	×・×	2	9×2	11×2	4×2	4×2	8×2	400×2
→キャンセル版	上・上	×・○	2	5×2	7×2	0×2	0×2	8×2	400×2
外式 奈落落とし	中	×	1	10	13	26	18	14	800
八拾八式	下・下	×・×	2	8×2	11×2	11×2	0×2	8×2	400×2

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
百式 鬼焼き(弱)	上	—	1	15	18	20	12	12·6	500
百式・鬼焼き(強)	上	—	2	15×2 ※3	18×2 ※3	16×2 ※3	18×2 ※3	12·6×2	700×2
R.E.D.Kick(弱)	上	—	1	20	24	39	27	10·6	500
R.E.D.Kick(強)	上	—	1	25	29	44	27	10·6	700
弐百弐拾弐式・琴月・陽(弱)	上	—	3	3·0·23	10·0·19	0	10·0·0·0	14·8·8·0	800
弐百弐拾弐式・琴月・陽(強)	上	—	3	4·0·23	12·0·19	0	10·0·0·0	14·6·6·0	800
七拾七式・改(弱)	上	—	2	5×2 ※3	7×2 ※3	0 ※3	0 ※3	4×2	400×2
七拾七式・改(強)	上	—	2	5×2 ※3	7×2 ※3	0 ※3	0 ※3	4×2	500×2
九百拾式・鵺摘み	上	—	1	9	13	5	0	4·16	700
→外式・龍射り	—	—	1	18	18	10	0	4·16	1000
→外式・虎伏せ	—	—	1	18	18	10	0	4·18	1000
百拾四式・荒咬み	上	—	1	10	19	8	18	6·10	700
百二拾八式・九傷	上	—	1	8	17	6	24	4·4	400
(荒咬み→九傷→)百二拾七式・八錆	中	—	1	8	14	14	0	4·4	400
(荒咬み→)百二拾七式・八錆	中	—	1	13	17	20	13	4·4	400
(荒咬み→九傷→)百二拾五式・七瀬	上	—	1	12	22	10	12	4·4	400
(荒咬み→八錆→)百二拾五式・七瀬	上	—	1	14	19	14	13	4·4	400
外式・砌穿ち	上	—	1	10	16	12	0	4·4	400
百拾五式・毒咬み	上	—	1	10	14	13	16	6·16	700
四百壱式・罪詠み	上	—	1	6	13	0	28	4·4	700
四百弐式・罰詠み	上	—	1	12	16	6	0	4·4	700

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
裏百八式・大蛇薙	上	—	1	40	43	—	16	—	2500
最終決戦奥義"無式"(三神技の壱)	上	—	5	26·8×4	34·11×4	—	20·0·0·0	—	500×5

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
裏百八式・大蛇薙	上	—	6	14×3·34×3 ※3	17×3+34×3 ※3	—	16 ※3	—	0×3·1000×3
最終決戦奥義"無式"(三神技の壱)	上	—	14	26·3×11·9×2 ※4	34·10×11·9×2 ※5	—	20·0·0·0 ※3	—	200×14

※1…( )内は小、中ジャンプのものです。 ※2…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。 ※3…半数補正がかかります。 ※4…最後の9×2に半数補正がかかります。
※5…最後の9×2に半数補正がかかります。

二階堂 紅丸

BENIMARU NIKAIDO

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	5	7	4	4	8	100
近距離B	上	○	1	7	10	7	4	8	200
近距離C	上	○	1	11	18	22	16	14	300
近距離D	上	○	1	12	19	20	15	14	400
遠距離A	上	○	1	5	7	5	4	8	100
遠距離B	上	×	1	4	7	7	4	8	200
遠距離C	上	×	1	13	16	24	18	14	300
遠距離D	上	×	1	16	20	24	14	14	400
しゃがみA	上	○	1	4	7	7	3	8	100
しゃがみB	下	○	1	5	7	9	5	8	200
しゃがみC	上	○	1	12	19	18	18	14	200
しゃがみD	下	○	1	13	19	18	8	14	300
垂直ジャンプA	中	×	1	6(5) ※1	9(7) ※1	10(8) ※1	4	8	300
垂直ジャンプB	中	※2	1	8	11	10(8) ※1	5	8	300
垂直ジャンプC	中	※3	1	16(11) ※1	23(18) ※1	19	16(14) ※1	14	400
垂直ジャンプD	中	×	1	19(14) ※1	23(14) ※1	23(17) ※1	16(15) ※1	14	400
斜めジャンプA	中	×	1	6(5) ※1	9(7) ※1	10(8) ※1	6(4) ※1	8	300
斜めジャンプB	中	※3	1	7(6) ※1	10(11) ※1	10(8) ※1	8(5) ※1	8	300
斜めジャンプC	中	○	1	11	18	19	14	14	400
斜めジャンプD	中	×	1	11(14) ※1	18(14) ※1	21(17) ※1	12(15) ※1	14	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※4	1	17(7) ※4	17(7) ※4	19(5) ※4	12(5) ※4	18(2) ※4	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	※2	1	16(14)	16(14)	14(17)	12(15)	18	800(400)

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
キャッチアンドシュート(C投げ)	投げ	—	2	10×2	—	—	—	—	1000
フロントスープレックス(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
スピニングニードロップ(空中投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	6	8	10	4	0	300
ジャックナイフキック	上	○	1	9	11	0	19	14	800
フライングドリル	上	×	5	4×5	7×5	3×5	0	6·4×5	300×5

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
雷靭拳(弱)	上	—	3	6×3	12×3	6×3	0	12·6×3	600
雷靭拳(強)	上	—	3	6×3	13×3	8×3	0	12·6×3	800
空中雷靭拳(弱)	上	—	3	10×3 ※5	10×3 ※5	7×3 ※5	0 ※5	12·6×3	600
空中雷靭拳(強)	上	—	3	10×3 ※5	10×3 ※5	7×3 ※5	0 ※5	12·8×3	800
真空片手駒(弱)	上	—	3	11×3 ※5	11×3 ※5	9×3 ※5	13×3 ※5	10·4	200×3
真空片手駒(強)	上	—	6	11×6 ※5	11×6 ※5	4×6 ※5	8×8 ※5	10·4	300×6
スーパー稲妻キック(弱)	上	—	1	17	26	23	27	14·8	700
スーパー稲妻キック(強)	上	—	1	20	30	16	29	14·6	900
居合い蹴り(弱)	上	—	1	13	16	32	13	4·14	500
居合い蹴り(強)	上	—	1	15	19	37	13	4·14	700
反動三段蹴り	上	—	3	7·7·11	16·16·14	10·10·7	17·17·12	14·6×3	300×3
紅丸コレダー	投げ	—	10	2×4·3×6	—	0	—	ヒット時12·空振り時10	1000

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
雷光拳	上	—	5	8×5	24×5	—	0	—	500×5
エレクトリッガー	投げ	—	9	4×4·3×5	—	—	—	—	2500
雷光片手駒	上	—	9	18×9 ※5	18×9 ※5	—	0 ※5	—	300×9

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
雷光拳	上	—	10	6×5·7×5	29×5	—	0	—	500×10
エレクトリッガー	投げ	—	13	4×10·3×3		—	—	—	2500
雷光片手駒	上	—	16	11×13·15×3 ※5	11×13·15×3 ※5	—	0 ※5	—	300×16

※1…( )内は小、中ジャンプのものです。 ※2…小ジャンプ時のみ特殊技でのみキャンセル可能。 ※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。
※4…特殊技でのみキャンセル可能。 ※4…半数補正がかかります。

大門 五郎
GORO DAIMON

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	10	12	5	7	10	100
近距離B	上	○	1	9	11	4	8	10	200
近距離C	上	○	1	13	19	18	19	18	300
近距離D	上	○	1	17	23	20	20	18	400
遠距離A	上	○	1	11	14	6	7	10	100
遠距離B	下	○	1	9	11	4	8	10	200
遠距離C	上	×	1	18	20	19	20	18	300
遠距離D	上	×	1	18	20	14	29	18	400
しゃがみA	上	○	1	8	11	4	8	10	100
しゃがみB	下	×	1	8	11	11	8	10	200
しゃがみC	上	×	1	18	25	16	15	18	200
しゃがみD	下	○	1	12	19	12	16	18	300
垂直ジャンプA	中	×	1	10	13	7(5) ※1	6	10	300
垂直ジャンプB	中	×	1	12(9) ※1	15(11) ※1	6(4) ※1	6	10	300
垂直ジャンプC	中	×	1	18(13) ※1	25(19) ※1	20	17(15) ※1	18	400
垂直ジャンプD	中	×	1	15(14) ※1	18(14) ※1	20(18) ※1	16(15) ※1	18	400
斜めジャンプA	中	×	1	10	13	6(5) ※1	5(6) ※1	10	300
斜めジャンプB	中	×	1	9	11	5(4) ※1	5(6) ※1	10	300
斜めジャンプC	中	×	1	16(13) ※1	23(19) ※1	20	17(15) ※1	18	400
斜めジャンプD	中	×	1	13(14) ※1	15(14) ※1	17(18) ※1	15	18	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※2	1	16(7) ※2	16(7) ※2	16(5) ※2	19(5) ※2	22(2) ※2	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※1	16(14) ※1	19(18) ※1	14(15) ※1	22	800(400) ※1

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
十字絞め(近距離C投げ)	投げ	—	1~4	6×1~4	—	—	—	—	1000
つかみ叩きつけ(遠距離C投げ)	投げ	—	1	21	—	—	—	—	1000
送り足払い(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	10	13	7	8	0	300
玉潰し	中·中	×	2	15×2 ※3	18×2 ※3	28×2 ※3	13×2 ※3	14×2	800
→キャンセル版	上·上	×	2	15×2 ※3	18×2 ※3	28×2 ※3	13×2 ※3	14×2	800
頭上払い	上	○	1	13	15	16	0	14	800

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
地雷震	下	—	1	25	29	27	0	20	500
雲つかみ投げ	上	—	1	26	29	24	0	14·10	1000
切り株返し	上	—	1	22	26	12	0	14·10	1000
天地返し	投げ	—	2	18×2	—	0	—	ヒット時12·空振り時10	1000
超大外刈り	投げ	—	2	13×2	—	0	—	12	1000
根っこ返し	当て身	—	1	26	—	0	—	24	1500
裏投げ	投げ	—	1	23	—	0	—	14	1000
超受け身	—	—	—	—	—	—	—	10	—

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
地獄極楽落とし	投げ	—	6	8×6	—	0	—	—	2500
嵐の山·根っこ抜き	当て身	—	2	8·13	13·13	0	—	—	1000×2
続·切り株返し	投げ	—	2	0·14	—	0	—	—	1000
ぶっこ抜き裏投げ	投げ	—	2	0·15	—	0	—	—	1000

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
地獄極楽落とし	投げ	—	11	6×10·16	—	0	—	—	2500·500
(嵐の山·根っこ抜き→続·切株返し→)続 天地返し	投げ	—	6	0·6×3·0·19	—	0	—	—	1000×2

※1…( )内は小、中ジャンプのものです。 ※2…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。 ※3…半数補正がかかります。

テリー・ボガード
TERRY BOGARD

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	5	7	4	8	6	100
近距離B	上	○	1	5	7	5	5	6	200
近距離C	上	○·○	2	9×2 ※1	9×2 ※1	9×2 ※1	13×2 ※1	12×2	300×2
近距離D	上	○	1	12	19	16	15	12	400
遠距離A	上	○	1	7	10	4	8	6	100
遠距離B	上	×	1	5	7	5	5	6	200
遠距離C	上	×	1	16	23	21	18	12	300
遠距離D	上	×	1	15	22	24	13	12	400
しゃがみA	上	○	1	6	9	3	7	6	100
しゃがみB	下	×	1	7	10	3	3	6	200
しゃがみC	上	○	1	13	19	17	23	12	200
しゃがみD	下	○	1	16	23	14	10	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	9(7) ※2	11(10) ※2	6(4) ※2	9(8) ※2	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	8(5) ※2	9(7) ※2	7(5) ※2	6(4) ※2	6	300
垂直ジャンプC	中	×	1	17(11) ※2	23(18) ※2	19(16) ※2	18(14) ※2	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	16(11) ※2	23(14) ※2	18(15) ※2	15(14) ※2	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	8(7) ※2	11(10) ※2	5(4) ※2	9(8) ※2	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	6(5) ※2	9(7) ※2	6(5) ※2	4	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	12(11) ※2	19(18) ※2	19(16) ※2	16(14) ※2	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	14(11) ※2	21(14) ※2	16(15) ※2	14	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	○(×) ※3	1	16(7) ※3	16(7) ※3	18(5) ※3	14(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(11) ※2	16(14) ※2	16(15) ※2	14	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
グラスピングアッパー(C投げ)	投げ	—	1	19	—	—	—	—	1000
バスタースルー(D投げ)	投げ	—	1	18	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	9	11	6	9	0	300
ライジングアッパー	上	○	1	13	16	13	14	7	800
→キャンセル版	上	○	1	13	15	0	4	7	800
バックナックル	上	○	2	5×2	7×2	0	6×2	8×2	400×2

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
パワーウェイブ(弱)	上	—	1	12	14	14	19	10·14	500
パワーウェイブ(強)	上	—	1	14	16	20	20	10·14	700
バーンナックル(弱)	上	—	1	18	23	31	18	14·14	600
バーンナックル(強)	上	—	1	22	30	32	21	14·14	800
クラックシュート(弱)	上	—	4	10×4 ※1	10×4 ※1	10×4 ※1	0 ※1	12·4×4	300×4
クラックシュート(強)	上	—	4	11×4 ※1	11×4 ※1	6×4 ※1	0 ※1	12·4×4	400×4
ライジングタックル(弱)	上	—	5	4×5	7×5	5×5	0	16·2×5	100×5
ライジングタックル(強)	上	—	7	10×7 ※1	10×7 ※1	4×7 ※1	0 ※1	16·2×7	100×7
パワーチャージ(弱)	上	—	1	4	8	0	0	8·3	700
パワーチャージ(強)	上	—	1	9	13	0	0	8·3	1000
パワーダンク(弱)	上	—	2	8·11	13·16	4·18	16·4	8·10×2	300·800
パワーダンク(強)	上	—	2	9·13	15·19	6·18	18·5	8·10×2	400·1000

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
パワーゲイザー	上	—	1	37	48	—	38	—	2500
ハイアングルゲイザー	上	—	5	11×2·11×2·13 ※1	16×2·11×2·23 ※1	—	16×2·3×2·20 ※1	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
パワーゲイザー	上	—	3	21×3	32×3	—	0	—	1000×3
ハイアングルゲイザー	上	—	10	13×2·11×3·7×5 ※1	13×2·11×3·16×5 ※1	—	16×2·3×3·2×5 ※1	—	1000·500×5

※1…半数補正がかかります。※2…( )内は小、中ジャンプのものです。 ※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。

アンディ・ボガード
ANDY BOGARD

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	7	10	5	7	8	100
近距離B	上	○	1	8	11	4	8	8	200
近距離C	上	○·○	2	11×2 ※1	11×2 ※1	13×2 ※1	11×2 ※1	14×2	300×2
近距離D	上	×	1	17	23	22	16	14	400
遠距離A	上	×	1	7	10	5	6	8	100
遠距離B	上	×	1	8	11	4	7	8	200
遠距離C	上	×	1	16	23	22	14	14	300
遠距離D	上	×	1	17	23	27	16	14	400
しゃがみA	上	○	1	8	11	5	5	8	100
しゃがみB	下	○	1	8	11	4	6	8	200
しゃがみC	上	○	1	15	22	18	28	14	200
しゃがみD	下	×	1	15	22	18	16	14	300
垂直ジャンプA	中	○	1	10(6) ※2	13(9) ※2	7(5) ※2	7(6) ※2	8	300
垂直ジャンプB	中	×	1	10(7) ※2	13(10) ※2	6(5) ※2	8(6) ※2	8	300
垂直ジャンプC	中	○	1	17(13) ※2	23(19) ※2	23(21) ※2	18(12) ※2	14	400
垂直ジャンプD	中	×	1	16(14) ※2	23(14) ※2	18(17) ※2	14	14	400
斜めジャンプA	中	○	1	8(6) ※2	11(9) ※2	6(5) ※2	7(6) ※2	8	300
斜めジャンプB	中	×	1	9(7) ※2	11(10) ※2	6(5) ※2	7(6) ※2	8	300
斜めジャンプC	中	○	1	13	19	21	14(12) ※2	14	400
斜めジャンプD	中	×	1	13(14) ※2	19(14) ※2	17	14	14	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	17(7) ※3	17(7) ※3	18(5) ※3	16(5) ※3	18(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	○	1	16(14) ※2	16(14) ※2	16(17) ※2	16(14) ※2	18	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
則籠·改(C投げ)	投げ	—	2	12×2 ※1	—	—	—	—	1000
抱え込み投げ(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	10	13	7	7	0	300
上げ面	上	○·○	2	8×2	11×2	0	0	14×2	300×2
上顎	中	×	1	14	17	30	11	14	800
→キャンセル版	上	○	1	8	11	0	0	14	800

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
斬影拳(弱)	上	—	1	13	13	13	11	14·8	600
斬影拳(強)	上	—	1	15	15	13	22	14·8	800
我弾幸(弱)	上	—	1	8	8	8	0	0·8	500
我弾幸(強)	上	—	1	9	9	6	12	0·8	700
飛翔拳	上	—	1	13	13	21	18	10·8	500
激 飛翔拳	上	—	5	14×5 ※1	14×5 ※1	16×5 ※1	2×5 ※1	5·4×5	200×5
昇龍弾(弱)	上	—	7	3×7	3×7	4×7	2×7	10·4×7	200×7
昇龍弾(強)	上	—	7	4×7	4×7	2×7	2×7	10·4×7	300×7
空破弾(弱)	上	—	5	10×5 ※1	10×5 ※1	5×5 ※1	6×5 ※1	8·6×5	200×5
空破弾(強)	上	—	5	11×5 ※1	11×5 ※1	3×5 ※1	4×5 ※1	8·8×5	300×5
撃壁背水掌	打撃投げ	—	4	3×3·6	3×3·6	—	—	8×4	300×3·200
幻影不知火	上	—	1	7	7	0	24	14·0	200
幻影不知火 下顎	上	—	1	13	13	16	12	0·10	800
幻影不知火 上顎	中	—	1	19	19	30	8	0·10	800

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
超裂破弾(弱)	上	—	7	6×7	6×7	—	0	—	200×7
超裂破弾(強)	上	—	8	6×8	6×8	—	0	—	200×8
飛翔流星拳	上	—	3	12×2·23 ※1	12×2·23 ※1	—	0·37 ※1	—	300×2·1000

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
超裂破弾	上	—	16	4×16	4×16	—	0	—	100×16
飛翔流星拳	上	—	6	10×3·30×3 ※1	10×3·30×3 ※1	—	0 ※1	—	300×3·1000×3

※1…半数補正がかかります。 ※2…( )内は小、中ジャンプのものです。 ※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。

ジョー・ヒガシ
JOE HIGASHI

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	4	7	3	7	6	100
近距離B	上	○	1	7	10	4	8	6	200
近距離C	上	○	1	10	17	14	18	12	300
近距離D	上	×	1	11	18	13	20	12	400
遠距離A	上	○	1	5	7	3	7	6	100
遠距離B	上	○	1	7	10	4	8	6	200
遠距離C	上	×	1	11	18	17	24	12	300
遠距離D	上	×	1	13	19	14	29	12	400
しゃがみA	上	○	1	4	7	3	6	8	100
しゃがみB	下	×	1	6	9	3	7	6	200
しゃがみC	上	○	1	10	17	13	16	12	200
しゃがみD	下	○	1	15	22	13	18	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	7(6) ※1	10(9) ※1	5(3) ※1	8(7) ※1	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	8(6) ※1	11(9) ※1	6(4) ※1	9(8) ※1	6	300
垂直ジャンプC	中	×	1	14(11) ※1	21(18) ※1	18(15) ※1	17(16) ※1	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	15(14) ※1	20(14) ※1	15(13) ※1	18(17) ※1	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	6	9	4(3) ※1	8(7) ※1	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	9(6) ※1	11(9) ※1	5(4) ※1	9(8) ※1	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	11	18	16(15) ※1	17(16) ※1	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	13(14) ※1	19(14) ※1	13	18(17) ※1	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※2	1	16(7) ※2	16(7) ※2	18(5) ※2	24(5) ※2	16(2) ※2	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※1	16(14) ※1	16(13) ※1	21(17) ※1	16	800(400) ※1

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ひざ地獄(C投げ)	投げ	—	4	6×4	—	—	—	—	1000
レッグスルー(D投げ)	投げ	—	1	19	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	7	10	5	8	0	300
ローキック	上	○	1	10	13	22	12	14	800
スライディング	下	×	1	12	15	18	24	10	500
→キャンセル版	上	×	1	9	11	8	0	10	500

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ハリケーンアッパー(弱)	上	—	1	12	18	24	14	6·8	500
ハリケーンアッパー(強)	上	—	2	6·10	10·15	14·15	15·9	6·8×2	400·700
爆裂拳(弱)	上	—	12	4×12	4×12	1×12	1×12	4·4×12	100×12
爆裂拳(強)	上	—	12	4×12	4×12	1×12	1×12	4·4×12	200×12
爆裂フィニッシュ(弱)	中	—	1	17	22	21	16	8·8	400
爆裂フィニッシュ(強)	上	—	1	16	22	16	21	8·8	600
タイガーキック(弱)	上	—	1	10	10	16	8	14·6	500
タイガーキック(強)	上	—	2	14×2 ※3	14×2 ※3	12×2 ※3	14×2 ※3	14·6×2	700×2
スラッシュキック(弱)	上	—	1	17	25	18	12	12·12	800
スラッシュキック(強)	上	—	1	19	30	18	14	12·12	800
黄金のカカト(弱)	上	—	4	8×4	8×4	5×4	8×4	8·10×4	300×4
黄金のカカト(強)	上	—	4	11×4 ※3	11×4 ※3	3×4 ※3	16×4 ※3	8·10×4	400×4

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
スクリューアッパー	上	—	n	20×n ※3	20×n ※3	—	0 ※3	—	2500
爆裂ハリケーンタイガーカカト	上	—	11	4×6·4×3·11×2 ※4	8×9·18×2	—	2×6·2×3·12×2 ※4	—	9×200·2×300

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
スクリューアッパー	上	—	n	29×n ※3	29×n ※3	—	0 ※3	—	2500
爆裂ハリケーンタイガーカカト	上	—	19	3×12·3×5·19×2 ※5	7×17·19×2	—	2×12·2×5·16×2 ※4	—	17×200·2×400

※1…( )内は小、中ジャンプのものです。 ※2…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。 ※3…半数補正がかかります。
※4…7段目以降の4×3·11×2に半数補正がかかります。 ※5…12段目以降の3×5·19×2に半数補正がかかります。

リョウ・サカザキ

RYO SAKAZAKI

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	8	11	4	9	8	100
近距離B	上	○	1	7	10	4	6	8	200
近距離C	上	○	1	14	20	22	13	14	300
近距離D	上	○	1	14	20	16	25	14	400
遠距離A	上	○	1	9	11	4	9	8	100
遠距離B	上	×	1	7	10	4	6	8	200
遠距離C	上	×	1	17	23	21	15	14	300
遠距離D	上	×	1	14	20	19	22	14	400
しゃがみA	上	○	1	7	10	5	6	8	100
しゃがみB	下	×	1	6	9	5	5	8	200
しゃがみC	上	○	1	15	22	16	23	14	200
しゃがみD	下	○	1	15	22	13	23	14	300
垂直ジャンプA	中	×	1	7(5) ※1	10(7) ※1	8(7) ※1	8(7) ※1	8	300
垂直ジャンプB	中	×	1	6(5) ※1	9(7) ※1	8(7) ※1	5(4) ※1	8	300
垂直ジャンプC	中	×	1	11	18	22(21) ※1	16(15) ※1	14	400
垂直ジャンプD	中	×	1	11	18(14) ※1	18(16) ※1	17(15) ※1	14	400
斜めジャンプA	中	×	1	8(5) ※1	9(7) ※1	7	8(7) ※1	8	300
斜めジャンプB	中	×	1	5(5) ※1	7	7	4	8	300
斜めジャンプC	中	×	1	11	18	21	15	14	400
斜めジャンプD	中	×	1	11	18(14) ※1	16	16(15) ※1	14	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※2	1	18(7) ※2	18(7) ※2	21(5) ※2	15(5) ※2	18(2) ※2	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(11) ※1	16(14) ※1	14(16) ※1	14(15) ※1	18	800(400) ※1

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
谷落とし(C投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
巴投げ(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	7	10	8	8	0	300
氷柱割り	中	×	1	14	17	16	18	14	800
→キャンセル版	上	×	1	8	11	6	0	14	800

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
虎煌拳(弱)	上	—	1	14	18	20	18	6·16	500
虎煌拳(強)	上	—	1	16	21	16	21	6·16	700
虎咆(弱)	上	—	1	13	13	24	11	12·6	300
虎咆(強)	上·上	—	2	10×2	16×2	9·20	14×2	12·6×2	500×2
飛燕疾風脚(弱)	上·上	—	2	14×2 ※3	16×2 ※3	16×2 ※3	13×2 ※3	14·8×2	300×2
飛燕疾風脚(強)	上·上·上	—	3	9×3	11×3	5×3	12×3	14·8×3	300×3
極限流連舞拳(弱)	打撃投げ	—	4	4×4	8×4	0	0	0·8×4	300×4
極限流連舞拳(強)	打撃投げ	—	4	4×4	8×4	0	0	0·8×4	300×4
猛虎　雷神剛(弱)	上·上	※4	2	8×2	13×2	13×2	9×2	10·8×2	400×2
猛虎　雷神剛(強)	上·上	※5	2	8×2	13×2	13×2	9×2	10·8×2	400×2
猛虎　雷神刹(弱)	中	—	1	17	24	29	19	14·8	400
猛虎　雷神刹(強)	中	—	1	20	28	26	22	14·8	500

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
龍虎乱舞	上	—	15	0·3×12·7×2	0·3×12·7×2	—	—	—	100×13·500×2
覇王翔吼拳	上	—	1	38	48	—	—	—	2500
天地覇煌拳	上	—	1	34	64	26	—	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
龍虎乱舞	上	—	28	0·3×19·1×3 3×5	0·3×19·1×3·3×5	—	—	—	100×28
覇王翔吼拳	上	—	5	12×5	22×5	—	—	—	2500
天地覇煌拳(弱)	上	—	1	14	20	180	—	—	2500
天地覇煌拳(強)	上	—	1	23	30	180	—	—	2500

※1…( )内は小、中ジャンプのものです。　※2…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。　※3…半数補正がかかります。　※4…虎咆でキャンセル可能。
※5…虎咆と飛燕疾風脚でキャンセル可能。

ロバート・ガルシア

ROBERT GARCIA

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	×	1	7	10	3	7	6	100
近距離B	下	○	1	8	11	3	10	6	200
近距離C	上	○	1	12	19	13	18	12	300
近距離D	上·上	×·×	2	11×2 ※1	11×2 ※1	13×2 ※1	12×2 ※1	12×2	400×2
遠距離A	上	×	1	7	10	3	7	6	100
遠距離B	上	×	1	9	11	3	10	6	200
遠距離C	上	×	1	14	20	19	21	12	300
遠距離D	上	×	1	17	23	19	20	12	400
しゃがみA	上	○	1	6	9	4	8	6	100
しゃがみB	下	○	1	7	10	4	7	6	200
しゃがみC	上	○	1	13	19	12	18	12	200
しゃがみD	下	○	1	15	22	14	21	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	6(5) ※2	9(7) ※2	7(6) ※2	6(5) ※2	6	300
垂直ジャンプB	中	○	1	7(5) ※2	10(7) ※2	7(6) ※2	9(8) ※2	6	300
垂直ジャンプC	中	×	1	11	18	17(15) ※2	18(16) ※2	12	400
垂直ジャンプD	中	○	1	12(14) ※2	19(14) ※2	21(17) ※2	17(15) ※2	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	5	7	6	5	6	300
斜めジャンプB	中	○	1	6(5) ※2	9(7) ※2	8	9(8) ※2	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	11	18	15	17(16) ※2	12	400
斜めジャンプD	中	○	1	11(14) ※2	18(14) ※2	20(17) ※2	16(15) ※2	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	17(7) ※3	17(7) ※3	14(5) ※3	24(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	○	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
龍跳脚(C投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
首切り投げ(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	8	9	7	6	0	300
龍顎蹴	上	○	1	10	13	0	0	14	800
句龍降脚蹴り	中	×	1	14	17	16	21	14	800
→キャンセル版	上	○	1	7	10	0	8	14	800

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
龍撃拳(弱)	上	—	1	13	19	18	20	6·16	500
龍撃拳(強)	上	—	1	15	22	14	23	6·16	700
龍牙(弱)	上	—	1	13	13	16	13	6·8	300
龍牙(強)	上·上	—	2	10×2	13×2	7×2	16×2	6·6×2	500×2
飛燕旋風脚(弱)	上·上·上	—	3	6×3	14×3	12×3	16×3	12·6×3	300×3
飛燕旋風脚(強)	上·上·上·上	—	4	8×4	12×4	3×4	3×4	12·6×4	400×4
極限流連舞脚(弱)	打撃投げ	—	4	4×4	8×4	0	0	0·8×4	300×4
極限流連舞脚(強)	打撃投げ	—	4	4×4	8×4	0	0	0·8×4	300×4
龍斬翔(弱)	上	—	1	15	24	30	18	6·8	400
龍斬翔(強)	上	—	1	17	27	19	20	6·8	600
飛燕龍神脚(弱)	上	—	1	15	19	19	14	12·12	500
飛燕龍神脚(強)	上	—	1	15	18	18	17	12·12	700

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
龍虎乱舞	上	—	15	0·3×12·7×2	0·3×12·7×2	—	—	—	100×13·500×2
覇王翔吼拳(弱)	上	—	1	30	42	—	—	—	2500
覇王翔吼拳(強)	上	—	1	36	48	—	—	—	2500
無影疾風重段脚	上	—	9	15×8·11 ※4	15×8·19 ※4	—	—	—	2500
空中無影疾風重段脚	上	—	7	15×7 ※1	15×7 ※1	—	—	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
龍虎乱舞	上	—	28	0·3×19·1×3·3×5	0·3×19·1×3·3×5	—	—	—	100×28
覇王翔吼拳	上	—	5	30×5 ※1	30×5 ※1	—	—	—	2500
無影疾風重段脚	上	—	12	21×11·20 ※5	21×11·28 ※5	—	—	—	2500
空中無影疾風重段脚	上	—	11	21×10·20 ※6	21×10·28 ※6	—	—	—	2500

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。
※4…8段目までの15×8に半数補正がかかります。　※5…11段目までの21×11に半数補正がかかります。　※6…10段目までの21×10に半数補正がかかります。

ユリ・サカザキ

YURI SAKAZAKI

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	7	10	5	8	6	100
近距離B	下	○	1	6	9	5	5	6	200
近距離C	上	○	1	13	19	23	13	12	300
近距離D	上	○	1	12	19	17	14	12	400
遠距離A	上	○	1	7	10	5	8	6	100
遠距離B	上	×	1	6	9	5	5	6	200
遠距離C	上	○	1	14	20	13	14	12	300
遠距離D	上	×	1	12	19	20	15	12	400
しゃがみA	上	○	1	5	7	6	5	6	100
しゃがみB	下	×	1	5	7	6	4	6	200
しゃがみC	上	○	1	13	19	17	17	12	200
しゃがみD	下	○	1	14	20	14	16	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	7(5) ※1	10(7) ※1	9(8) ※1	7(6) ※1	8	300
垂直ジャンプB	中	×	1	6(5) ※1	9(7) ※1	9(8) ※1	4	6	300
垂直ジャンプC	中	×	1	12	19	23(22) ※1	24(14) ※1	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	11(14) ※1	18(14) ※1	19(17) ※1	22(15) ※1	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	6(5) ※1	9(7) ※1	8	7(6) ※1	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	5	7	8	4	8	300
斜めジャンプC	中	×	1	12	19	22	14	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	11(14) ※1	18(14) ※1	17	15	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※2	1	15(7) ※2	15(7) ※2	22(5) ※2	15(5) ※2	16(2) ※2	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※1	16(14) ※1	14(17) ※1	12(15) ※1	16	800(400) ※1

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
鬼はりて(C投げ)	投げ	—	1	18	—	—	—	—	1000
さいれんと投げ(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
燕落とし(空中投げ)	投げ	—	1	18	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	7	10	9	7	0	300
燕翼	中	×	1	12	15	17	17	14	800
→キャンセル版	上	×	1	12	15	0	24	14	800

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
虎煌拳(弱)	上	—	1	13	13	21	17	6·16	500
虎煌拳(強)	上	—	1	15	15	17	20	6·16	500
ユリちょうアッパー(弱)	上	—	2	13×2 ※3	13×2 ※3	13×2 ※3	10×2 ※3	12·6×2	500×2
ユリちょうアッパー(強)	上	—	2	11×2 ※3	11×2 ※3	8×2 ※3	13×2 ※3	12·6×2	700×2
ダブルユリちょうアッパー	上	—	2	11×2 ※3	11×2 ※3	10×2 ※3	6×2 ※3	6·4×2	500×2
雷煌拳(弱)	上	—	1	16	16	30	18	12·12	500
雷煌拳(強)	上	—	1	18	18	27	20	12·12	700
ユリちょうナックル(弱)	上	—	1	15	28	18	16	10·14	600
ユリちょうナックル(強)	上	—	1	17	28	15	18	10·14	800
ユリちょう回し蹴り(弱)	上	—	4	10×4	17×4	8×4	12×4	18·6×4	300×4
ユリちょう回し蹴り(強)	上	—	5	9×5	9×5	6×5	12×5	18·6×5	500×5

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
飛燕鳳凰脚	上	—	16	0·3×15	0·3×15	—	—	—	2500
覇王翔吼拳	上	—	1	36	36	—	—	—	2500
飛燕烈孔	上	—	11	10×2·10×4·10×5 ※3	10×11 ※3	—	—	—	100×11

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
飛燕鳳凰脚	上	—	26	0·2×23 3·33 ※3	0 2×23·3·33 ※3	—	—	—	2500
覇王翔吼拳	上	—	5	29×5 ※3	29×5 ※3	—	—	—	2500
飛燕烈孔	上	—	21	7×2·7×4·7×5·7×5·12×5 ※3	7×16·12×5 ※3	—	—	—	200×21

※1…( )内は小、中ジャンプのものです。　※2…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。　※3…半数補正がかかります。

レオナ

LEONA

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	5	7	5	4	6	100
近距離B	上	○	1	5	7	4	5	6	200
近距離C	上	○·×	2	11×2 ※1	11×2 ※1	13×2 ※1	15×2 ※1	12×2	300×2
近距離D	上	○·×	2	11×2 ※1	11×2 ※1	12×2 ※1	17×2 ※1	12×2	400×2
遠距離A	上	×	1	6	9	9	4	6	100
遠距離B	上	×	1	5	7	4	5	6	200
遠距離C	上	○	1	15	22	20	14	12	300
遠距離D	上	×	1	17	23	26	16	12	400
しゃがみA	上	○	1	5	7	4	3	6	100
しゃがみB	下	×	1	4	7	3	3	6	200
しゃがみC	上	○	1	14	20	18	14	12	200
しゃがみD	下	×	1	16	23	14	11	12	300
垂直ジャンプA	中	×(○)	1	8(8) ※2	11(9) ※2	7(5) ※2	5(4) ※2	6	300
垂直ジャンプB	中	○	1	7(5) ※2	10(7) ※2	7(4) ※2	7(5) ※2	6	300
垂直ジャンプC	中	×	1	18(12) ※2	23(14) ※2	19(18) ※2	14(10) ※2	12	400
垂直ジャンプD	中	○	1	18(14) ※2	23(14) ※2	19(17) ※2	17(15) ※2	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	7(8) ※2	10(9) ※2	6(5) ※2	5(4) ※2	6	300
斜めジャンプB	中	○	1	6(5) ※2	9(7) ※2	5(4) ※2	6(5) ※2	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	13(12) ※2	19(14) ※2	18	10	12	400
斜めジャンプD	中	○	1	12(14) ※2	19(14) ※2	18(17) ※2	16(15) ※2	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	16(7) ※3	16(7) ※3	16(5) ※3	12(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	○	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
レオナクラッシュ(C投げ)	投げ	—	1	19	—	—	—	—	1000
オーデルバックラー(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
ハイデルンインフェルノ(空中投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	8	11	7	5	0	300
ストライクアーチ	中	×	1	12	15	18	10	14	500
→キャンセル版	上	○	1	6	9	0	0	14	500

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ムーンスラッシャー(弱)	上	—	1	20	28	30	15	16·6	600
ムーンスラッシャー(強)	上	—	1	20	32	13	18	16·6	800
グランドセイバー(弱)	上	—	1	16	24	24	10	10·10	600
グランドセイバー(強)	上	—	1	16	20	13	26	10·10	900
グライディングバスター	上	—	1	15	15	7	0	14	800
Xキャリバー(弱)	上	—	1	17	17	29	0	14·6	400×2
Xキャリバー(強)	上	—	1	19	19	15	0	14·6	500×2
ボルテックランチャー(弱)	上	—	6	9×6 ※1	9×6 ※1	11×6 ※1	9×6 ※1	6·4×6	100×6
ボルテックランチャー(強)	上	—	12	6×12 ※1	6×12 ※1	9×12 ※1	7×12 ※1	6·4×6	100×12
アイスラッシャー(弱)	上	—	1	16	22	9	9	10·6	400
アイスラッシャー(強)	上	—	1	18	24	9	9	10·6	700
イヤリング爆弾	上	—	1	14	24	28	16	10·6	1000

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
Vスラッシャー	上	—	1	36	36	—	0	—	2500
リボルスパーク	上	—	1	41	41	—	0	—	2500
グラビティストーム	上	—	3	10×2·31 ※4	10×2·31 ※4	—	8×2·0 ※1	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
Vスラッシャー	上	—	1	56	56	—	0	—	2500
リボルスパーク	上	—	1	66	66	—	0	—	2500
グラビティストーム	上	—	5	16×4·40 ※5	16×4·40 ※5	—	6×4·0 ※1	—	2500

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。
※4…2段目までの10×2に半数補正がかかります。　※5…4段目までの16×4に半数補正がかかります。

ラルフ

RALF

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	×	1	9	11	2	5	8	100
近距離B	上	○	1	7	10	3	4	8	200
近距離C	上	○	1	17	23	17	20	14	300
近距離D	上	×	1	16	23	23	18	14	400
遠距離A	上	×	1	10	13	3	7	8	100
遠距離B	上	×	1	8	11	4	5	8	200
遠距離C	上	×	1	19	22	18	25	14	300
遠距離D	上	×	1	17	23	22	18	14	400
しゃがみA	上	○	1	8	11	2	5	8	100
しゃがみB	下	×	1	7	10	4	4	8	200
しゃがみC	上	○	1	15	18	13	24	14	200
しゃがみD	下	×	1	16	23	14	16	14	300
垂直ジャンプA	中	×(○) ※1	1	11(9) ※1	14(11) ※1	4(3) ※1	8(6) ※1	8	300
垂直ジャンプB	中	×	1	10(7) ※1	13(10) ※1	5(3) ※1	6(5) ※1	8	300
垂直ジャンプC	中	○	1	18(14) ※1	24(20) ※1	18(14) ※1	21(16) ※1	14	400
垂直ジャンプD	中	×	1	18(14) ※1	24(14) ※1	21(17) ※1	18(15) ※1	14	400
斜めジャンプA	中	○	1	10(9) ※1	13(11) ※1	4(3) ※1	7(6) ※1	8	300
斜めジャンプB	中	×	1	9(7) ※1	11(10) ※1	5(3) ※1	6(5) ※1	8	300
斜めジャンプC	中	○	1	15(14) ※1	22(20) ※1	16(14) ※1	21(16) ※1	14	400
斜めジャンプD	中	×	1	13(14) ※1	19(14) ※1	21(17) ※1	14(15) ※1	14	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	○(×) ※2	1	19(7) ※2	19(7) ※2	14(5) ※2	27(5) ※2	18(2) ※2	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	○	1	16(14) ※1	16(14) ※1	14(17) ※1	12(15) ※1	18	800(400) ※1

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ダイナマイトヘッドバット(C投げ)	投げ	—	1	21	—	—	—	10	1000
ノーザンライトボム(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	○	1	11	14	4	8	0	300

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
バルカンパンチ(弱)	上	※3	1	16	16	28	16	6·6	300
バルカンパンチ(強)	上	※3	1	16	16	28	16	8·6	400
ガトリングアタック(弱)	上	—	4	8×2·8×2 ※4	8×2·8×2 ※4	14×2·14×2 ※4	16×2·16×2 ※4	12·6×4	300×4
ガトリングアタック(強)	上	—	4	8×2·8×2 ※4	8×2·8×2 ※4	8×2·8×2 ※4	8×2·8×2 ※4	12·6×4	400×4
急降下爆弾パンチ(弱)	上·中·上	—	3	12·16×2 ※5	22·20×2 ※5	18·29×2 ※5	21·29×2 ※5	10·6×3	200·800×2
急降下爆弾パンチ(強)	※6	—	6	9×3·21×2 ※7	9×3·30×2 ※7	13×3·30×2 ※7	14×3·30×2 ※7	10·6×6	400·1000×2
空中急降下爆弾パンチ(弱)	※6	—	2	14×2 ※8	18×2 ※8	25×2 ※8	27×2 ※8	10·6×2	1000×2
空中急降下爆弾パンチ(強)	※6	—	2	19×2 ※8	22×2 ※8	26×2 ※8	29×2 ※8	10·6×2	1000×2
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	投げ	—	2	14×2	14×2	0	—	ヒット時20·空振り時10	1000
ラルフキック(弱)	上	—	1	21	26	24	32	16·16	500
ラルフキック(強)	上	—	1	24	33	32	38	16·16	800

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
バリバリバルカンパンチ	上	—	15	3×14·6	11×14·6	0	0	—	2500
馬乗りバルカンパンチ	上	—	14	3×13·9	3×13·9	最終段のみ24	0	—	2500
ギャラクティカファントム	ガード不能	—	1	87	94	0	0	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
バリバリバルカンパンチ	上	—	28	2×24·7×4	10×24·7×4	0	0	—	2500
馬乗りバルカンパンチ	上	—	24	3×23·14	3×23·14	最終段のみ32	0	—	2500
ギャラクティカファントム	ガード不能	—	1	149	240	0	0	—	2500

※1…( )内は小、中ジャンプのものです。　※2…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。　※3…ボタン全押しでキャンセル可能。
※4…2段目以降にそれぞれ半数補正がかかります。　※5…初段以降にそれぞれ半数補正がかかります。　※6…空中から下降する1段目のみ中、その他は上。
※7…3段目以降にそれぞれ半数補正がかかります。　※8…半数補正がかかります。

クラーク

CLARK

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	6	9	3	6	10	100
近距離B	上	○	1	6	9	4	5	10	200
近距離C	上	○·×	2	11×2 ※1	11×2 ※1	12×2 ※1	13×2 ※1	18·18	300×2
近距離D	上	×	1	13	19	21	10	18	400
遠距離A	上	○	1	6	9	3	6	10	100
遠距離B	上	×	1	6	9	4	5	10	200
遠距離C	上	×	1	16	23	20	13	18	300
遠距離D	上	×	1	16	23	21	10	18	400
しゃがみA	上	○	1	5	7	3	7	10	100
しゃがみB	下	×	1	5	7	4	8	10	200
しゃがみC	上	×	1	14	20	20	11	18	200
しゃがみD	下	×	1	14	20	8	10	18	300
垂直ジャンプA	中	×	1	8(6) ※2	11(9) ※2	6(4) ※2	7	10	300
垂直ジャンプB	中	×	1	8(6) ※2	11(9) ※2	7(5) ※2	6	10	300
垂直ジャンプC	中	×	1	15(13) ※2	22(19) ※2	20(18) ※2	15(13) ※2	18	400
垂直ジャンプD	中	×	1	14	20(14) ※2	19(17) ※2	12(15) ※2	18	400
斜めジャンプA	中	×	1	7(6) ※2	10(9) ※2	4	8(7) ※2	10	300
斜めジャンプB	中	×	1	7(6) ※2	10(9) ※2	5	7(6) ※2	10	300
斜めジャンプC	中	×	1	13	19	18	15(13) ※2	18	400
斜めジャンプD	中	×	1	13(14) ※2	19(14) ※2	19(17) ※2	12(15) ※2	18	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	17(7) ※3	17(7) ※3	21(5) ※3	12(5) ※3	22(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	22	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
投げっぱなしジャーマン(C投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
フィッシャーマンバスター(D投げ)	投げ	—	1	19	—	—	—	—	1000
デスレイクドライブ(空中投げ)	投げ	—	1	21	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	8	11	8	7	0	300
ストンピング	上	○	1	15	18	13	13	12	800
→キャンセル版	上	○	1	7	10	13	13	12	800

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
バルカンパンチ(弱)	上	※4	n	6×n	10×n	6×n	2×n	6·6×n	100×n
バルカンパンチ(強)	上	※4	n	6×n	9×n	3×n	6×n	6·6×n	100×n
スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー	投げ	—	1	22	22	0	—	20	800
ローリングクレイドル	投げ	—	1	5×6	5×6	0	—	20	1000
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	投げ	—	2	15×2	15×2	0	—	ヒット時20 空振り時10	1000
ナパームストレッチ(弱)	投げ	—	1	20	20	16	—	12·16	800
ナパームストレッチ(強)	投げ	—	1	24	24	24	—	12·18	1000
フランケンシュタイナー	投げ	—	1	24	24	0	—	10	800
フラッシングエルボー	投げ	—	1	6	6	4	—	0	800

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	投げ	—	4	13×4	—	—	—	—	2500
ナパームストライク	投げ	—	1	46	—	—	—	—	2500
ランニングスリー	投げ	—	1	48	—	—	—	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	投げ	—	4	12×2·23×2	—	—	—	—	5000
ナパームストライク	投げ	—	1	67	—	—	—	—	6000
ランニングスリー	投げ	—	3	27×3	—	—	—	—	2500

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。　※4…ナパームストレッチでキャンセル可能。

麻宮 アテナ

ATHENA ASAMIYA

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	4	7	4	3	6	100
近距離B	上	○	1	4	7	3	4	6	200
近距離C	上	○	1	11	18	23	15	12	300
近距離D	上	○	1	11	18	21	16	12	400
遠距離A	上	○	1	4	7	4	3	6	100
遠距離B	上	○	1	5	7	3	5	6	200
遠距離C	上	×	1	13	19	26	15	12	300
遠距離D	上	×	1	14	20	22	19	12	400
しゃがみA	上	○	1	4	7	4	3	6	100
しゃがみB	下	○	1	5	7	3	4	6	200
しゃがみC	上	○	1	13	19	21	21	12	200
しゃがみD	下	○	1	15	22	20	16	12	300
垂直ジャンプA	中	○	1	7(5) ※1	10(7) ※1	7(6) ※1	4(3) ※1	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	8(7) ※1	11(10) ※1	6(5) ※1	5(4) ※1	6	300
垂直ジャンプC	中	○	1	16(14) ※1	23(20) ※1	20(16) ※1	14(12) ※1	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	17(14) ※1	23(14) ※1	19(17) ※1	15	12	400
斜めジャンプA	中	○	1	7(5) ※1	10(7) ※1	6	4(3) ※1	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	8(7) ※1	11(10) ※1	5	5(4) ※1	6	300
斜めジャンプC	中	○	1	15(14) ※1	22(20) ※1	17(16) ※1	12	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	15(14) ※1	22(14) ※1	16(17) ※1	13(15) ※1	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※2	1	16(7) ※2	16(7) ※2	16(5) ※2	18(5) ※2	16(2) ※2	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	○	1	16(14) ※1	16(14) ※1	14(17) ※1	12(15) ※1	16(16) ※1	800(400) ※1

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ビットスルー(C投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
サイキックスルー(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
サイキックシュート(空中投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	7	10	7	4	0	300
連環腿	上·上	×·○	2	8×2	11×2	0	11×2	8×2	400×2
→キャンセル版	上·上	×·○	2	8×2	11×2	0	11×2	8×2	400×2
フェニックスボム	中	○	1	16	19	25	14	14	800

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
サイコボールアタック(弱)	上	—	1	13	18	20	16	6·14	500
サイコボールアタック(強)	上	—	1	15	21	16	17	6·14	700
サイコソード(弱)	上	—	7	3×7	8×7	3×7	3×7	10·4×7	100×7
サイコソード(強)	上	—	7	3×7	10×7	4×7	7×7	10·4×7	200×7
フェニックスアロー(弱)	上	—	4	7×4 ※3	10×4 ※3	8×4 ※3	4×4 ※3	8·4×4	100×4
フェニックスアロー(強)	上	—	6	8×5·14 ※3	8×5·14 ※3	6×5·20 ※3	6×5·16 ※3	8·4×5·4	100×5·600
サイコリフレクター	上	—	1	14	19	20	0	8·4	400
vサイコリフレクター	上	—	3	12×3 ※3	12×3 ※3	8×3 ※3	1×3 ※3	8·4×3	200×3
スーパーサイキックスルー	投げ	—	1	7	7	0	0	ヒット時18 空振り時10	1000
サイキックテレポート	—	—	—	—	—	—	—	8	—

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
シャイニングクリスタルビット	上	—	1	36	36	—	—	—	2500
空中シャイニングクリスタルビット	上	—	1	32	32	—	—	—	2500
クリスタルシュート	上	—	1	32	37	18	—	—	2500
空中クリスタルシュート	上	—	1	28	40	16	—	—	2500
サイコボール·レボリューション	上	—	1	20	20	—	—	—	2500
フェニックスファングアロー	上	—	10	10×9·16 ※3	10×9·16 ※3	—	—	—	100×9·800

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
シャイニングクリスタルビット	上	—	1	56	56	—	—	—	2500
空中シャイニングクリスタルビット	上	—	1	44	57	—	—	—	2500
シャイニングクリスタルビット(水着)	上	—	1	62	62	—	—	—	2500
クリスタルシュート	上	—	3	27×3 ※3	27×3 ※3	16×3 ※3	—	—	2500
空中クリスタルシュート	上	—	3	24×3 ※3	24×3 ※3	16×3 ※3	—	—	2500
サイコボール·レボリューション	上	—	1	34	34	—	—	—	2500
フェニックスファングアロー	上	—	33	10×32·16 ※3	10×32·16 ※3	—	—	—	100×32·200

※1…( )内は小、中ジャンプのものです。　※2…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。　※3…半数補正がかかります。

椎 拳崇

SIE KENSOU

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	5	7	3	4	6	100
近距離B	上	○	1	4	7	4	3	6	200
近距離C	上	○	1	11	18	16	22	12	300
近距離D	上	○	1	12	19	23	13	12	400
遠距離A	上	○	1	5	7	3	5	6	100
遠距離B	上	×	1	4	7	4	3	6	200
遠距離C	上	×·○	2	9×2 ※1	9×2 ※1	13×2 ※1	16×2 ※1	12×2	300×2
遠距離D	上	×	1	13	19	25	16	12	400
しゃがみA	上	○	1	5	7	3	4	6	100
しゃがみB	下	×	1	4	7	4	3	6	200
しゃがみC	上	○	1	11	18	18	13	12	200
しゃがみD	下	○	1	15	22	19	11	12	300
垂直ジャンプA	中	○	1	8(6) ※2	11(9) ※2	5(4) ※2	5(4) ※2	6	300
垂直ジャンプB	中	○	1	7(5) ※2	10(7) ※2	6(5) ※2	4(3) ※2	6	300
垂直ジャンプC	中	×	1	16(15) ※2	23(22) ※2	17(15) ※2	15(14) ※2	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	16(14) ※2	23(14) ※2	18(17) ※2	14(15) ※2	12	400
斜めジャンプA	中	○	1	8(6) ※2	11(9) ※2	5(4) ※2	5(4) ※2	6	300
斜めジャンプB	中	○	1	7(5) ※2	10(7) ※2	6(5) ※2	3	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	15	22	17(15) ※2	15(14) ※2	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	15(14) ※2	22(14) ※2	16(17) ※2	14(15) ※2	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	19(7) ※3	19(7) ※3	13(5) ※3	17(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	○	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
発剄(C投げ)	投げ	—	1	18	—	—	—	—	1000
把投げ(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	8	11	5	5	0	300
挑撲手	中	×	1	15	18	16	21	14	800
→キャンセル版	上	○	1	10	13	8	0	14	800
後旋脚	上	○	1	11	14	14	18	14	800

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
超球弾(弱)	上	—	1	12	12	16	13	6·10	500
超球弾(強)	上	—	1	14	14	14	16	6·10	700
龍連打(弱)	打撃投げ	—	4	1×2·4×2 ※1	1×2·4×2 ※1	0 ※1	0 ※1	16·2×4	200×4
龍連打(強)	打撃投げ	—	4~6	1×2~4·4×2 ※1	1×2~4·4×2 ※1	0 ※1	0 ※1	16·2×6	200×4~6
龍連牙·地龍	上	—	3	8×3	8×3	14×3	0	14·8×3	300×3
龍連牙·天龍	上	—	3	13×3 ※1	13×3 ※1	16×3 ※1	0 ※1	14·8×3	300×3
龍顎砕(弱)	上	—	3	11×3 ※1	11×3 ※1	8×3 ※1	0 ※1	12·6×3	200×3
龍顎砕(強)	上	—	3	13×3 ※1	13×3 ※1	16×3 ※1	0 ※1	12·6×3	300×3
龍爪撃(弱)	上	—	4	8×4 ※1	18×4 ※1	13×4 ※1	3×4 ※1	14·6×4	200×4
龍爪撃(強)	上	—	5	10×5 ※1	10×5 ※1	13×5 ※1	5×5 ※1	14·6×5	200×5

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
神龍凄煌裂脚	上	—	11	6×3·6×2·10×6 ※4	8×5·10×6	—	—	—	200×11
神龍天舞脚	上	—	11	6×3·6×2·10×6 ※4	6×5·10×6	—	—	—	200×11
仙氣発剄	打撃投げ	—	5	19×4·11 ※1	19×4·11 ※1	—	—	—	2500
肉まん食う	—	—	—	1×8 ※5	—	—	—	—	—

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
神龍天舞脚	上	—	22	5×3·5×2·15×4·9×13 ※6	5×5·15×4·9×13	—	—	—	200×22
仙氣発剄	打撃投げ	—	12	26×11·11 ※1	26×11·11 ※1	—	—	—	2500
肉まんを食う	—	—	—	2×8·−15 ※5	—	—	—	—	—

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。
※4…3段目以降の6×2·10×6に半数補正がかかります。　※5…自身の体力回復料　※6…3段目以降の5×2·15×4·9×13に半数補正がかかります。

鎮 元斎
CHIN GENTSAI

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	6	9	5	6	6	100
近距離B	上	○	1	7	10	4	7	6	200
近距離C	上	○	1	16	23	21	14	12	300
近距離D	上	○·○	2	11×2 ※1	11×2 ※1	12×2 ※1	13×2 ※1	12×2	400×2
遠距離A	上	○	1	7	10	5	6	6	100
遠距離B	上	○	1	8	11	4	7	6	200
遠距離C	上	○	1	16	23	26	16	12	300
遠距離D	上	○	1	17	23	24	16	12	400
しゃがみA	上	○	1	5	7	5	6	6	100
しゃがみB	下	×	1	6	9	7	6	6	200
しゃがみC	上	○	1	17	23	21	19	12	200
しゃがみD	下	×	1	15	22	11	14	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	7(8) ※2	10(9) ※2	7(6) ※2	9(7) ※2	8	300
垂直ジャンプB	中	×	1	8(7) ※2	11(10) ※2	9(8) ※2	8(6) ※2	6	300
垂直ジャンプC	中	×	2	11×2 ※1	11×2 ※1	12×2 ※1	10×2(8×2) ※1、2	12×2	400×2
垂直ジャンプD	中	×	1	16(14) ※2	22(14) ※2	20(17) ※2	23(16) ※2	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	7(6) ※2	10(9) ※2	7(6) ※2	9(7) ※2	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	8(7) ※2	11(10) ※2	9(8) ※2	8(6) ※2	6	300
斜めジャンプC	中	×	2	11×2 ※1	11×2 ※1	12×2 ※1	10×2(8×2) ※1、2	12×2	400×2
斜めジャンプD	中	×	1	13(14) ※2	19(14) ※2	19(17) ※2	22(15) ※2	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	17(7) ※3	17(7) ※3	20(5) ※3	18(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
強飲酒(C投げ)	投げ	—	4	6×4	—	—	—	—	1000
逆脚投げ(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	7	10	7	9	0	300
酔歩瓢箪襲	中	○	1	18	21	17	16	14	800
→キャンセル版	上	○	1	12	15	8	8	14	800

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
瓢箪撃(弱)	上	—	1	15	20	21	16	8·8	600
瓢箪撃(強)	上	—	2	15×2 ※1	20×2 ※1	21×2 ※1	18×2 ※1	8·8×2	800×2
柳燐蓬莱(弱)	上	—	6	4×6	5×6	2×6	0	8·4×8	200×6
柳燐蓬莱(強)	上	—	9	4×4·3×5	7×4·7×5	3×4·3×5	0	8·4×9	200×9
回転的空突拳(弱)	上	※4	1	18	28	24	18	14·8	300
回転的空突拳(強)	上	※4	1	22	26	18	20	14·8	500
蝶翼鯉魚(弱)	上	—	1	14×2 ※1	14×2 ※1	21×2 ※1	16×2 ※1	14·8	500×2
蝶翼鯉魚(強)	上	—	2	18×2 ※1	16×2 ※1	22×2 ※1	18×2 ※1	14·8×2	700×2
龍蛇反蹴	上	—	2	14×2 ※1	14×2 ※1	18×2 ※1	18×2 ※1	8·10×2	400×2
鯉魚反蹴	上	—	1	19	19	27	18	8·10	800
鬼酔酒(弱)	上	—	1	12	16	18	16	8·8	800
鬼酔酒(強)	上	—	1	14	18	16	18	8·8	800
望月酔	—	—	—	1×n ※5	—	—	—	—	—

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
轟欄炎炮	上	—	1	39 ※1	39 ※1	—	—	—	2500
轟炎招来(弱)	上	—	10	12×9·7 ※1	15×9·7 ※1	—	—	—	200×10
轟炎招来(強)	上	—	14	12×13·7 ※1	15×13·7 ※1	—	—	—	200×14
仙鳥酔歩	下	—	n	7×n ※1	7×n ※1	—	—	—	500×n
大強飲酒	投げ	—	8	4×7·6	—	38	—	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
轟欄炎炮	上	—	1	58	64	—	—	—	2500
轟炎招来	上	—	28	3×17·7×11 ※6	6×17·7×11 ※6	—	—	—	200×28
仙鳥酔歩	下	—	n	7×n ※1	—	—	—	—	500×n
大強飲酒	投げ	—	15	2×15	2×15	187	—	—	2500

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。　※4…望月酔でキャンセル可能。
※5…一定時間放置することで自身の体力が回復　※6…17段目以降の7×11に半数補正がかかります。

神楽 ちづる
CHIZURU KAGURA

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	8	11	5	9	6	100
近距離B	上	○	1	6	9	4	10	6	200
近距離C	上	○	1	13	19	18	19	12	300
近距離D	上	○	1	13	19	22	27	12	400
遠距離A	上	○	1	8	11	5	9	6	100
遠距離B	上	×	1	7	10	4	10	8	200
遠距離C	上	×	1	13	15	21	19	12	300
遠距離D	上	×	1	14	20	16	15	12	400
しゃがみA	上	○	1	7	10	5	7	6	100
しゃがみB	下	×	1	6	9	4	8	8	200
しゃがみC	上	○	1	13	15	19	22	12	200
しゃがみD	下	○	1	12	19	16	14	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	8(6) ※1	11(9) ※1	8(6) ※1	10(9) ※1	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	6(4) ※1	9(7) ※1	5(4) ※1	12(10) ※1	6	300
垂直ジャンプC	中	×	1	12(11) ※1	19(18) ※1	20(18) ※1	20(15) ※1	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	11(14) ※1	18(14) ※1	17	21(15) ※1	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	7(8) ※1	10(9) ※1	6(6) ※1	9	8	300
斜めジャンプB	中	×	1	5(4) ※1	7	5(4) ※1	10	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	11	18	19(18) ※1	17(15) ※1	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	11(14) ※1	18(14) ※1	16(17) ※1	19(15) ※1	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※2	1	16(7) ※2	15(7) ※2	32(5) ※2	26(5) ※2	16(2) ※2	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※1	16(14) ※1	14(17) ※1	12(15) ※1	16	800(400) ※1

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
令月(C投げ)	投げ	—	1	19	—	—	—	—	1000
回天(D投げ)	投げ	—	1	19	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	8	11	8	10	0	300
除活·錚錚	中	×	1	14	17	18	16	14	800
→キャンセル版	上	○	1	5	7	0	0	14	800
除活·瑞瑞	上	○	1	12	15	14	18	14	800
除活·涼涼	下	×	1	13	15	18	14	10	800

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
百活　天神の理(弱)	上	—	1	11	11	26	6	8·4	300
百活　天神の理(強)	上	—	2	12×2	12×2	17×2	8×2	8·4×2	400×2
弐百二拾弐活　神速の祝詞(A、B)	上	—	1	7	7	5	10	9·9	600
弐百二拾弐活　神速の祝詞(C、D)	上	—	1	18	18	5	10	9·9	800
神速の祝詞·天瑞(A、B)	上	—	1	12	12	14	0	8·8	500
神速の祝詞·天瑞(C、D)	上	—	1	9	9	14	0	8·8	700
百八活　玉響の瑟音(弱)	上	—	1	16	16	20	16	8·14	500
百八活　玉響の瑟音(強)	上	—	1	22	28	27	18	8·14	800
弐百弐拾弐活　乙式頂門の一針(A、B)	上	—	1	14	14	23	18	12·12	500
弐百弐拾弐活　乙式頂門の一針(C、D)	上	—	1	14	14	25	18	12·12	800

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
裏面八拾五活　零技の礎	上	—	1	30	30	—	—	—	2500
裏面壱活　三籟の布陣	上	—	10	1×10	1×10	—	—	—	200×10

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
裏面八拾五活　零技の礎	上	—	1	34	34	—	—	—	2500
裏面壱活　三籟の布陣	上	—	23	1×23	1×23	—	—	—	100×23

※1…( )内は小、中ジャンプのものです。　※2…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。

不知火 舞
MAI SHIRANUI

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	6	9	3	2	4	100
近距離B	上	○	1	5	7	7	5	4	200
近距離C	上	○	1	13	19	8	8	10	300
近距離D	上	○	1	12	19	20	10	10	400
遠距離A	上	×	1	8	9	3	2	4	100
遠距離B	上	×	1	5	7	7	6	4	200
遠距離C	上	×	1	16	23	11	10	10	300
遠距離D	上	×	1	13	19	21	12	10	400
しゃがみA	上	×	1	8	9	3	2	4	100
しゃがみB	下	×	1	5	7	5	5	4	200
しゃがみC	上	○	1	13	19	17	12	10	200
しゃがみD	下	必	1	14	20	16	18	10	300
垂直ジャンプA	中	×	1	9(7) ※1	11(10) ※1	4	4(3) ※1	4	300
垂直ジャンプB	中	×	1	8	11	3(7) ※1	7(5) ※1	4	300
垂直ジャンプC	中	×(必) ※1	1	15(13) ※1	22(19) ※1	11(8) ※1	8(7) ※1	10	400
垂直ジャンプD	中	必	1	13(14) ※1	19(14) ※1	24(17) ※1	20(15) ※1	10	400
斜めジャンプA	中	必	1	7	10	4	4(3) ※1	4	300
斜めジャンプB	中	×	1	10(8) ※1	13(11) ※1	8(7) ※1	6(5) ※1	4	300
斜めジャンプC	中	必	1	14(13) ※1	20(19) ※1	9(8) ※1	7	10	400
斜めジャンプD	中	必	1	12(14) ※1	19(14) ※1	22(17) ※1	18(15) ※1	10	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	○(×) ※2	1	14(7) ※2	14(7) ※2	17(5) ※2	21(5) ※2	14(2) ※2	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	○	1	16(14) ※1	16(14) ※1	14(17) ※1	12(15) ※1	14	800(400) ※1

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
不知火剛臨(C投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
風車崩し(D投げ)	投げ	—	1	19	—	—	—	—	1000
夢桜(空中投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	○	1	9	11	4	4	0	300
紅鶴の舞	下·上	×	2	9×2	11×2	11×2	12×2	8×2	300×2
→キャンセル版	下·上	×	2	7×2	10×2	4×2	0	8×2	300×2
業燕の舞	中	×	1	12	15	14	16	14	800
→キャンセル版	上	○	1	7	10	0	0	14	800
風車大車輪落とし	上	○	1	14	17	24	14	14	700

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
花蝶扇(弱)	上	—	1	12	18	11	8	6·14	500
花蝶扇(強)	上	—	1	12	20	5	2	8·14	700
龍炎舞(弱)	上	—	1	14	14	28	8	8·8	500
龍炎舞(強)	上	—	2	12×2 ※3	12×2 ※3	16×2 ※3	10×2 ※3	8·8×2	500×2
飛翔龍炎陣(弱)	上	—	2	9×2	9×2	19×2	16×2	12·8×2	300×2
飛翔龍炎陣(強)	上	—	2	16×2 ※3	16×2 ※3	16×2 ※3	20×2 ※3	12·8×2	400×2
必殺忍蜂(弱)	上	—	2	13×2 ※3	13×2 ※3	20×2 ※3	12×2 ※3	14·6×2	600×2
必殺忍蜂(強)	上	—	2	15×2 ※3	15×2 ※3	16×2 ※3	16×2 ※3	14·6×2	800×2
白鷺の舞(弱)	上	—	3	8×3 ※3	8×3 ※3	3×3 ※3	3×3 ※3	8·4×3	100×3
白鷺の舞(強)	上	—	5	11×5 ※3	11×5 ※3	2×5 ※3	2×5 ※3	8·4×5	100×5
ムササビの舞(弱)	上	—	1	16	16	25	17	8·12	800
ムササビの舞(強)	上	—	1	18	18	20	23	8·12	1000

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
超必殺忍蜂	上	—	6	8×6	8×6	—	2×6	—	400×6
鳳凰の舞(弱)	上	—	7	21×7 ※3	21×7 ※3	—	2×7 ※3	—	400×7
鳳凰の舞(強)	上	—	9	21×9 ※3	21×9 ※3	—	2×9 ※3	—	400×9
水鳥の舞	上	—	3	13×3	22×3	—	0	—	500×3

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
超必殺忍蜂	上	—	12	6×12	6×12	—	1	—	300×12
鳳凰の舞	上	—	32	28×32 ※3	28×32 ※3	—	1 ※3	—	200×32
水鳥の舞	上	—	3	18×3	28×3	—	0	—	900×3

※1…( )内は小、中ジャンプのものです。　※2…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。　※3…半数補正がかかります。

キング
KING

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	4	7	3	3	6	100
近距離B	下	○	1	7	10	1	4	6	200
近距離C	上	○	1	11	18	18	15	12	300
近距離D	上	○	2	10×2 ※1	10×2 ※1	12×2 ※1	13×2 ※1	12×2	400×2
遠距離A	上	×	1	4	7	3	4	6	100
遠距離B	上	×	1	7	10	5	3	6	200
遠距離C	上	×	1	12	19	21	15	12	300
遠距離D	上	×	1	16	23	23	17	12	400
しゃがみA	上	×	1	3	8	3	4	6	100
しゃがみB	下	○	1	6	9	4	3	6	200
しゃがみC	上	○	1	12	19	16	24	12	200
しゃがみD	下	○	1	15	22	16	15	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	5(4) ※2	7	5(4) ※2	6(4) ※2	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	8(7) ※2	11(10) ※2	7(6) ※2	5(3) ※2	8	300
垂直ジャンプC	中	×	1	14(11) ※2	20(18) ※2	21(18) ※2	17(16) ※2	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	18(14) ※2	23(14) ※2	22(17) ※2	22(15) ※2	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	4	7	5(4) ※2	5(4) ※2	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	7	10	7(8) ※2	5(3) ※2	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	12(11) ※2	19(18) ※2	19(18) ※2	17(16) ※2	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	13(14) ※2	19(14) ※2	22(17) ※2	16(15) ※2	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	16(7) ※3	16(7) ※3	14(5) ※3	14(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ホールドラッシュ(C投げ)	投げ	—	2	11×2	—	—	—	—	1000
フックバスター(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	5	7	5	6	0	300
スライディング	下	○	1	7	13	24	18	10	800
→キャンセル版	下	×	1	10	13	8	0	10	800

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ベノムストライク(弱)	上	—	1	13	16	20	16	6·10	500
ベノムストライク(強)	上	—	1	15	20	18	18	6·10	700
ダブルストライク(弱)	上	—	2	9·12	11、14	10·18	16·0	6·8×2	500×2
ダブルストライク(強)	上	—	2	10·13	12、15	6·16	28·0	6·8×2	700×2
トラップショット	上	—	12	0·1×10·9	—	2×10×0	10×10·0	8·4×11	800
トルネードキック(弱)	上	—	4	5×4	8×4	6×4	0	12·4×4	200×4
トルネードキック(強)	上	—	6	4×6	9×6	4×6	0	12·4×6	200×6
サプライズローズ(弱)	上	—	5	6×2·6×3	全て9	16×2·4×3	18×2·2×3	14·4×5	200×5
サプライズローズ(強)	上	—	6	6×2·6×4	9×2·8×4	16×2·2×4	18×2·4×4	14·4×6	200×6
ミラージュキック(弱)	上	—	4	11·6×3	12·6×3	22·2×3	16·2×3	12·4×4	200×4
ミラージュキック(強)	上	—	4	10·5×3	14·5×3	16·2×3	20·3×3	12·4×4	200×4

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
イリュージョンダンス	上	—	14	0·4×9·3×4 ※4	—	—	—	—	200×14
サイレントフラッシュ	上	—	3	14·18×2	22·18×2	—	—	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
イリュージョンダンス	上	—	20	0·4×15·5×4	—	—	—	—	200×20
サイレントフラッシュ	上	—	11	3×4·8×7	7×4 8×7	—	—	—	2500

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。　※4…最後の3×4に半数補正がかかります。

キム

KIM

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	3	6	4	4	6	100
近距離B	上	○	1	6	9	5	4	6	200
近距離C	上	○·×	2	9×2 ※1	9×2 ※1	14×2 ※1	10×2 ※1	12×2	300×2
近距離D	上	×	1	13	19	19	16	12	400
遠距離A	上	×	1	4	7	4	4	6	100
遠距離B	上	×	1	8	11	5	4	6	200
遠距離C	上	×	1	14	20	15	16	12	300
遠距離D	上	×	1	14	20	22	16	12	400
しゃがみA	上	○	1	3	6	3	4	6	100
しゃがみB	下	×	1	5	7	4	4	6	200
しゃがみC	上	○	1	15	22	19	16	12	200
しゃがみD	下	○	1	15	22	17	14	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	6(4) ※2	9(7) ※2	5(3) ※2	6(4) ※2	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	10(7) ※2	13(10) ※2	8(6) ※2	6(4) ※2	6	300
垂直ジャンプC	中	×	1	14(12) ※2	20(19) ※2	17(14) ※2	16	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	14	20(14) ※2	20(17) ※2	18(15) ※2	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	5(4) ※2	7	4(3) ※2	5(4) ※2	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	8(7) ※2	11(10) ※2	7(6) ※2	5(4) ※2	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	12	19	16(14) ※2	19(16) ※2	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	12(14) ※2	19(14) ※2	20(17) ※2	17(15) ※2	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	15(7) ※3	15(7) ※3	14(5) ※3	14(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	○	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
首極め落とし(C投げ)	投げ	—	1	19	—	—	—	—	1000
殺脚投げ(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	6	9	5	6	0	300
トラ·ヨプチャギ	上	○	1	10	13	18	8	14	800
ネリチャギ	中	×	1	8	11	14	0	14	400
→キャンセル版	上	×	1	6	9	0	0	14	400

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
飛燕斬(弱)	上	—	2	13×2 ※1	13×2 ※1	17×2 ※1	16×2 ※1	14·6×2	400×2
飛燕斬(強)	上	—	2	5×2	10×2	5×2	3×2	14·6×2	300×2
(強飛燕斬→)飛燕斬·追い討ち	上	—	1	8	17	16	8	6	300
空砂塵(弱)	上	—	2	12×2 ※1	12×2 ※1	11×2 ※1	16×2 ※1	18·6×2	300×2
空砂塵(強)	上	—	3	12×3 ※1	12×3 ※1	11×3 ※1	16×3 ※1	18·6×3	300×3
半月斬(弱)	上	—	4	8×4	12×4	14×4	4×4	14·6×4	300×4
半月斬(強)	上	—	4	9×4	15×4	13×4	8×4	14·6×4	300×4
飛翔脚	上	—	5	4×5	6×5	6×5	0	10·6×5	300×5
流星落(弱)	上	—	2	5·10	9·13	0·25	20·0	10·8×2	0·600
流星落(強)	上	—	2	7·11	11·15	0·16	18·0	10·8×2	0·800
覇気脚	下	※4	1	7	7	13	8	4·14	300
三連撃(弱)	上·上·中	—	4	6×2·13×2 ※5	10×2·17×2 ※5	8×2·8×2 ※5	10×2·8×2 ※5	6·2×4	400×4
三連撃(強)	上·上·上	—	3	6×2·18	10×2·21	8×2·4	10×2·12	6·6×3	400×3

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
鳳凰天舞脚	上	—	12	0·3×10·16	0·3×10·13	—	—	—	200×12
鳳凰脚	上	—	12	0+4×7+6×4	0+4×7+6×4	—	—	—	200×12

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
鳳凰天舞脚	上	—	22	0+3×17+13×4 ※6	0+3×17+13×4 ※6	—	—	—	100×18+200×4
鳳凰脚	上	—	21	0+3×12+5×8	0+3×12+5×8	—	—	—	200×21

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。　※4…鳳凰脚でキャンセル可能。
※5…2段目以降にそれぞれ半数補正がかかります。　※6…最後の13×4に半数補正がかかります。

チャン・コーハン

CHANG KOEHAN

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	10	13	8	7	12	100
近距離B	上	○	1	11	14	7	7	12	200
近距離C	上	×	2	14×2 ※1	14×2 ※1	14×2 ※1	11×2 ※1	24×2	300×2
近距離D	上	○	1	19	26	19	19	24	400
遠距離A	上	×	1	10	13	8	7	12	100
遠距離B	上	○	1	11	14	7	7	12	200
遠距離C	上	×	1	18	25	24	20	24	300
遠距離D	上	×	1	19	26	27	18	24	400
しゃがみA	上	○	1	10	13	7	6	12	100
しゃがみB	下	○	1	11	14	6	6	12	200
しゃがみC	上	○	1	16	23	18	14	24	200
しゃがみD	下	○	1	17	23	23	26	24	300
垂直ジャンプA	中	×	1	12(11) ※2	15(14) ※2	10(8) ※2	10(8) ※2	12	300
垂直ジャンプB	中	×	1	13(12) ※2	15	9(7) ※2	10(8) ※2	12	300
垂直ジャンプC	中	×	1	19(14) ※2	22(16) ※2	24(22) ※2	18(18) ※2	24	400
垂直ジャンプD	中	×	1	20(14) ※2	27(14) ※2	20(17) ※2	21(15) ※2	24	400
斜めジャンプA	中	×	1	11	14	9(8) ※2	9(8) ※2	12	300
斜めジャンプB	中	×	1	12	15	8(7) ※2	9(8) ※2	12	300
斜めジャンプC	中	×	1	19(14) ※2	22(16) ※2	23(22) ※2	17(16) ※2	24	400
斜めジャンプD	中	×	1	20(14) ※2	27(14) ※2	20(17) ※2	20(15) ※2	24	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	18(7) ※3	18(7) ※3	24(5) ※3	19(5) ※3	28(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	14	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
破顔撃(C投げ)	投げ	—	1	22	—	—	—	—	1000
鎖締め(D投げ)	投げ	—	3~9	3×3~9	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	12	15	10	10	0	300
ひき逃げ	下	×	1	16	19	13	13	16	—

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
鉄球粉砕撃(弱)	上	—	1	28	36	34	28	20·26	500
鉄球粉砕撃(強)	上	—	1	35	46	40	32	20·26	600
鉄球大回転	上	—	1	19	19	24	2	7·2	600
鉄球飛燕斬(弱)	落下時のみ中	—	1	18·15 ※4	18·15 ※4	18·16 ※4	16·8 ※4	16·20	600
鉄球飛燕斬(強)	落下時のみ中	—	1	20·30 ※4	20·30 ※4	16·29 ※4	26·16 ※4	16·20	600
大破壊投げ	投げ	—	8	4×8	—	—	—	ヒット時14·空振り時10	1000

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
鉄球大暴走(乱舞部分)	上	—	10	0·5×9	0·5×9	—	—	—	2500
鉄球大暴走(フィニッシュ)転がり、ひき逃げ	上	—	1	22	22	—	—	—	—
鉄球大暴走(フィニッシュ)ボディプレス、尻、鉄球飛燕斬	上	—	1	18	18	—	—	—	—
鉄球大暴走(フィニッシュ)蹴り、吹っ飛ばし	上	—	1	24	24	—	—	—	—
鉄球大圧殺	上	—	1	22×2 ※1	22×2 ※1	—	—	—	2500×2

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
鉄球大暴走(乱舞部分)	上	—	16	0·4×12·11×3 ※5	0·4×12·11×3 ※5	—	—	—	2500
→フィニッシュはノーマルと同じ	—	—	—	—	—	—	—	—	—
鉄球大圧殺	3段目のみ下	—	2	43×2 ※1	43×2 ※1	—	—	—	2500×2

※1…半数補正がかかります。※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。　※4…初段に半数補正がかかります。
※5…最後の11×3に半数補正がかかります。

チョイ・ボンゲ

CHOI BOUNGE

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	4	7	6	2	6	100
近距離B	上	○	1	5	5	9	4	6	200
近距離C	上	○	1	14	20	19	12	12	300
近距離D	上	×	1	15	22	22	17	12	400
遠距離A	上	○	1	4	7	7	3	6	100
遠距離B	上	○	1	5	5	9	5	6	200
遠距離C	上	×	1	14	20	19	12	12	300
遠距離D	上	×	1	15	22	22	17	12	400
しゃがみA	上	○	1	4	7	6	2	6	100
しゃがみB	下	×	1	6	6	10	5	6	200
しゃがみC	上	○	1	14	20	16	16	12	200
しゃがみD	下	×	1	14	20	18	25	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	6(4)	9(7)	9(7)	3(2)	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	6(6)	8(8)	12(10)	7(5)	8	300
垂直ジャンプC	中	○	1(2) ※2	15(10×2 ※1) ※2	15(10×2 ※1) ※2	21(12×2 ※1) ※2	13(10×2 ※1) ※2	12(12×2) ※2	400(400×2) ※2
垂直ジャンプD	中	×	1	17(14) ※2	23(14) ※2	24(17) ※2	20(15) ※2	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	5(4) ※2	8(7) ※2	8(7) ※2	3(2) ※2	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	6	6	11(10) ※2	6(5) ※2	6	300
斜めジャンプC	中	○	2	10×2 ※1	10×2 ※1	12×2 ※1	11×2(10×2) ※1, 2	12×2	400
斜めジャンプD	中	×	1	16(14) ※2	23(14) ※2	23(17) ※2	19(15) ※2	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	15(7) ※3	15(7) ※3	16(5) ※3	29(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	○	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
頭乗刺し(C投げ)	投げ	—	2~8	3×2~8	—	—	—	—	1000
下血刺し(D投げ)	投げ	—	1	19	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	6	9	9	3	0	300
二段斬	上	○·○	2	13×2 ※1	15×2 ※1	8×2 ※1	8×2 ※1	8×2	400×2
通り魔蹴り	上	○	1	16	19	16	20	8	600

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
飛翔空裂斬(弱)	上	—	4	16·11×3	21·20×3	12·4×3	8·4×3	7·4×3	400·600×3
飛翔空裂斬(強)	上	—	4	13·11×3	21·20×3	12·4×3	11·4×3	7·4×3	600×4
竜巻疾風斬(弱)	上	—	7	8×7 ※1	8×7 ※1	5×7 ※1	4×7 ※1	12·4×7	100×7
竜巻疾風斬(強)	上	—	8	4×8 ※1	4×8 ※1	3×8 ※1	4×8 ※1	12·4×8	100×8
旋風飛猿刺突(弱)	上	—	4	12·11×3	24·20×3	12·4×3	11·4×3	14·8×3	400·600×3
旋風飛猿刺突(強)	上	—	4	13·11×3	21·20×3	12·4×3	11·4×3	14·8×3	600×4
疾走飛翔斬(弱)	上	※4	1	19	22	25	13	14·8	600
疾走飛翔斬(強)	上	※4	1	21	26	20	14	14·6	900
回転飛猿斬	上	※4	9	3×9 ※1	3×9 ※1	2×9 ※1	1×9 ※1	14·2×9	100×9
奇襲飛猿突き(弱)	上	—	1	19	24	18	8	12	900
奇襲飛猿突き(強)	上	—	1	21	26	12	16	12	900
飛翔脚	上	—	5	10×5 ※1	10×5 ※1	8×5 ※1	18×5 ※1	14·6×5	200×5

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
鳳凰脚	上	—	13	0·3×11·9	0·3×11·9	—	—	—	100×13
真！超絶竜巻真空斬	上	—	1	45 ※1	45 ※1	—	—	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
鳳凰脚	上	—	28	0·2×23·9×4	0·2×23·9×4	—	—	—	2800
真！超絶竜巻真空斬	上	—	3	38×3 ※1	38×3 ※1	8×3 ※1	8×3 ※1	—	2500

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。　※4…飛翔脚でキャンセル可能

七枷 社

YASHIRO NANAKASE

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	7	10	3	8	6	100
近距離B	上	○	1	6	9	5	5	6	200
近距離C	上	○	1	13	19	15	16	12	300
近距離D	上	○	1	14	20	23	26	12	400
遠距離A	上	○	1	7	10	4	8	6	100
遠距離B	上	×	1	7	10	5	7	6	200
遠距離C	上	○	1	15	22	15	24	12	300
遠距離D	上	×	1	17	23	17	19	12	400
しゃがみA	上	○	1	5	7	3	6	6	100
しゃがみB	下	×	1	7	7	3	5	6	200
しゃがみC	上	○	1	14	20	13	17	12	200
しゃがみD	下	○·×	2	16×2 ※1	23×2 ※1	16×2 ※1	18×2 ※1	12×2	300
垂直ジャンプA	中	×	1	9(7) ※2	11(10) ※2	5(4) ※2	9(6) ※2	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	10(6) ※2	10(6) ※2	6(3) ※2	7(5) ※2	6	300
垂直ジャンプC	中	×	1	17(12) ※2	23(19) ※2	17(12) ※2	19(16) ※2	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	17(14) ※2	19(14) ※2	19(17) ※2	15	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	9(7) ※2	11(10) ※2	5(4) ※2	7(6) ※2	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	9(6) ※2	9(6) ※2	6(3) ※2	8(5) ※2	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	12	19	15(12) ※2	17(16) ※2	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	12(14) ※2	15(14) ※2	17	15	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	19(7) ※3	19(7) ※3	16(5) ※3	29(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
レバーブロー(C投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
ハチェットスルー(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	9	11	5	9	0	300
リグレットバッシュ	中	×	1	7	10	0	19	14	800
→キャンセル版	上	○	1	5	7	0	0	14	800
ステップサイドキック	上	○	1	10	13	0	0	14	800

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
アッパーデュエル(弱)	上	—	2	8×2	8×2	11×2	7×2	12·6×2	200×2
アッパーデュエル(強)	上	—	3	8×3	8×3	6×3	7×3	12·6×3	300×3
スレッジハンマー(弱)	中	—	1	21	21	27	17	14·8	500
スレッジハンマー(強)	中	—	1	22	22	23	21	14·8	800
ジェットカウンター(弱)	上	—	1	14	14	19	14	14·6	500
ジェットカウンター(強)	中	—	1	14	14	11	16	14·6	800
(弱ジェットカウンター→)ジェットカウンター·スティル(弱)	上	—	1	9	9	6	10	4·4	500
(弱ジェットカウンター→)ジェットカウンター·スティル(強)	上	—	1	9	9	6	10	4·4	500
(強ジェットカウンター→)ジェットカウンター·スティル(弱)	上	—	1	10	10	8	8	4·4	500
(強ジェットカウンター→)ジェットカウンター·スティル(強)	上	—	1	7	7	4	4	4·4	500
ミサイルマイトバッシュ(弱)	上	—	2	10×2	10×2	12×2	11×2	12·4×2	300×2
ミサイルマイトバッシュ(強)	上	—	4	6×4	6×4	4×4	8×4	12·4×4	200×4

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ミリオンバッシュストリーム	上	—	5~13	11×4~12·12 ※1	11×4~12·12 ※1	—	0·10 ※1	—	2500
ファイナルインパクト	上	—	1	34	34	—	8	—	2500
→2段階ため	上	—	1	48	48	—	18	—	2500
→3段階ため	上	—	1	58	58	—	24	—	2500
→4段階ため	ガード不能	—	1	64	64	—		—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ミリオンバッシュストリーム	上	—	7~23	14×6~22·15 ※1	14×6~22·15 ※1	—	0·6 ※1	—	2500
ファイナルインパクト	上	—	1	46	46	—	24	—	2500
→2段階ため	上	—	1	59	59	—	32	—	2500
→3段階ため	上	—	1	68	68	—	240	—	2500
→4段階ため	ガード不能	—	1	82	82	—	—	—	2500

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。

シェルミー
CHERMIE

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	5	7	4	5	6	100
近距離B	上	○・×	2	4×2 ※1	4×2 ※1	5×2 ※1	4×2 ※1	6×2	200×2
近距離C	上	○	1	13	19	18	12	12	300
近距離D	上	×	1	15	22	20	9	12	400
遠距離A	上	○	1	5	7	4	5	6	100
遠距離B	上	○・×	2	4×2 ※1	7×2 ※1	5×2 ※1	4×2 ※1	6×2	200×2
遠距離C	上	×	1	17	23	24	12	12	300
遠距離D	上	×	1	15	22	20	18	12	400
しゃがみA	上	○	1	5	7	4	6	6	100
しゃがみB	下	×	1	5	7	5	5	6	200
しゃがみC	上	○	1	13	19	19	10	12	200
しゃがみD	下	×	1	16	23	9	9	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	7(5) ※2	10(7) ※2	7(5) ※2	6	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	7(5) ※2	10(7) ※2	8(6) ※2	5	6	300
垂直ジャンプC	中	×	1	16(12) ※2	23(19) ※2	21(17) ※2	14(12) ※2	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	15(14) ※2	22(14) ※2	21(17) ※2	11(15) ※2	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	6(5) ※2	9(7) ※2	5	7(6) ※2	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	6(5) ※2	9(7) ※2	6	6(5) ※2	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	12	19	20(17) ※2	14(12) ※2	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	14	19(14) ※2	19(17) ※2	11(15) ※2	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	20(7) ※3	20(7) ※3	18(5) ※3	11(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
シェルミーフラッシュ・オリジナル(C投げ)	投げ	—	1	19	—	—	—	—	1000
フロントフラッシュ(D投げ)	投げ	—	1	21	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	7	10	7	6	0	300
シェルミースタンド	上・中	×・×	2	9×2	11×2	0	10×2	8×2	400×2
→キャンセル版	上・上	×・○	2	4×2	7×2	0	0	8×2	400×2

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
シェルミースパイラル	投げ	—	1	26	—	—	—	ヒット時16・空振り時10	1000
シェルミーホイップ	上	—	2	13×2	13×2	0	0	14・4	1000
シェルミーシュート(弱)	投げ	—	1	20	—	—	—	24・14	1000
シェルミーシュート(強)	投げ	—	1	22	—	—	—	24・14	1000
アクセルスピンキック(弱)	上	—	1	20	28	26	17	10・10	500
アクセルスピンキック(強)	上	—	1	23	26	24	17	10・10	700
シェルミークラッチ(弱)	空中投げ	—	1	27	20	18	—	12	800
シェルミークラッチ(強)	空中投げ	—	1	27	23	26	—	12	1000
シェルミーキュート	—	—	1	7	7	6	—	0	800

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
シェルミーカーニバル	投げ	—	3	16×3	—	—	—	—	2500
シェルミーフラッシュ	投げ	—	1	48	—	—	—	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
シェルミーカーニバル	投げ	—	5	14×5	—	—	—	—	2500×2
シェルミーフラッシュ	投げ	—	12	5×12	—	—	—	—	2500

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。

クリス
CHRIS

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	4	7	3	4	6	100
近距離B	上	○	1	4	7	4	3	6	200
近距離C	上	○	1	10	16	20	20	12	300
近距離D	上	必	1	10	16	20	21	12	400
遠距離A	上	○	1	4	7	3	4	6	100
遠距離B	上	×	1	4	7	4	4	6	200
遠距離C	上・上	○・×	2	10×2 ※1	16×2 ※1	10×2 ※1	13×2 ※1	12×2	300×2
遠距離D	上	×	1	13	19	22	24	12	400
しゃがみA	上	○	1	3	6	2	4	6	100
しゃがみB	下	×	1	3	6	3	3	6	200
しゃがみC	上・上	○・×	2	11×2 ※1	11×2 ※1	9×2 ※1	20×2 ※1	12×2	200×2
しゃがみD	下	×	1	14	20	19	21	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	7(5) ※2	10(7) ※2	4(3) ※2	5	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	6(4) ※2	9(7) ※2	5(4) ※2	4(3) ※2	6	300
垂直ジャンプC	中	○	1	13(11) ※2	19(18) ※2	20(18) ※2	18(17) ※2	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	12(14) ※2	19(14) ※2	20(17) ※2	17(15) ※2	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	6(5) ※2	9(7) ※2	3	5	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	5(4) ※2	7	4	3	6	300
斜めジャンプC	中	○	1	11	18	19(18) ※2	18(17) ※2	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	11(14) ※2	18(14) ※2	14(17) ※2	18(15) ※2	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	16(7) ※3	16(7) ※3	14(5) ※3	18(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	○	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ステップターン(C投げ)	投げ	—	3	6×3	—	—	—	—	1000
エリアルドロップ(D投げ)	投げ	—	1	19	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	7	10	4	5	0	300
スピニングアレイ	上	○	1	9	11	0	14	14	700
キャリーオフキック	下	×	1	13	15	19	12	10	700
リバースアンカーキック	上・中	×・×	2	10×2 ※1	13×2 ※1	7×2 ※1	11×2 ※1	8×2	300×2
→キャンセル版	上・上	×・○	2	7×2 ※1	10×2 ※1	4×2 ※1	4×2 ※1	8×2	300×2

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
スライドタッチ(弱)	上	—	1	13	25	27	19	14・8	500
スライドタッチ(強)	上	—	1	15	24	24	22	14・8	700
ハンティングエアー(弱)	上	—	1	14	21	18	17	12・12	600
ハンティングエアー(強)	上	—	1	15	22	16	16	12・12	800
シューティングダンサー・スラスト(弱)	上・下	—	2	7・9	16・14	0・11	14・16	14・8×2	600・500
シューティングダンサー・スラスト(強)	上・上	—	2	7・11	16・14	0・13	14・16	14・8×2	600・500
シューティングダンサー・ステップ(弱)	上・中	—	2	7・15	16・24	0・29	14・20	14・8×2	600・700
シューティングダンサー・ステップ(強)	上・中	—	2	7・17	16・24	0・26	14・20	14・8×2	600・700
グライダースタンプ(弱)	上	—	1	15	22	18	16	12・12	600
グライダースタンプ(強)	上	—	1	15	24	15	16	12・12	800
スクランブルダッシュ(弱)	—	—	—	—	—	—	—	10	—
スクランブルダッシュ(強)	—	—	—	—	—	—	—	10	—
ディレクションチェンジ	投げ	—	—	—	—	—	—	16	—

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
チェーンスライドタッチ	上	—	5	8×5	16×5	—	4×5	—	2500
ツイスタードライブ	上	—	10	3×9・14	16×9・14	—	0	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
チェーンスライドタッチ	上	—	8	8×8	17×8	—	0	—	2500
ツイスタードライブ	上	—	15	4×15	14×15	—	0	—	2500

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。

山崎 竜二
RYUJI YAMAZAKI

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	8	11	3	4	6	100
近距離B	下	○	1	7	10	3	4	6	200
近距離C	上	○	1	15	18	16	17	12	300
近距離D	上	○・×	2	12×2 ※1	12×2 ※1	13×2 ※1	19×2 ※1	12×2	400×2
遠距離A	上	×	1	8	11	3	4	6	100
遠距離B	上	×	1	8	11	4	4	6	200
遠距離C	上	×	1	17	23	19	26	12	300
遠距離D	上	×	1	16	19	22	27	12	400
しゃがみA	上	○	1	8	11	2	3	6	100
しゃがみB	下	×	1	7	10	2	3	6	200
しゃがみC	上	○	1	14	16	17	14	12	200
しゃがみD	下	×	1	16	23	16	16	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	8(5) ※2	9(7) ※2	8(4) ※2	8(6) ※2	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	5(4) ※2	7	6(4) ※2	8(6) ※2	6	300
垂直ジャンプC	中	×	1	12	19	22	18(15) ※2	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	11(14) ※2	18(14) ※2	24(17) ※2	20(15) ※2	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	5	7	5(4) ※2	6	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	4	7	5(4) ※2	6	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	12	19	22	18(15) ※2	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	11(14) ※2	18(14) ※2	24(17) ※2	18(15) ※2	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	16(7) ※3	16(7) ※3	18(5) ※3	20(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
シメアゲ(C投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
ブン投げ(D投げ)	投げ	—	1	19	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	6	9	6	8	0	300
ぶっ刺し	中・中	×	2	9×2 ※1	11×2 ※1	17×2 ※1	13×2 ※1	8×2	400×2
→キャンセル版	上・上	○	2	6×2 ※1	9×2 ※1	0 ※1	0 ※1	8×2	400×2

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
蛇使い　上段	上	—	2	12×2 ※1	12×2 ※1	16×2 ※1	18×2 ※1	6・6×2	500×2
蛇使い　中段	上	—	2	10×2 ※1	10×2 ※1	11×2 ※1	13×2 ※1	6・6×2	500×2
蛇使い　下段	下	—	2	10×2 ※1	10×2 ※1	11×2 ※1	13×2 ※1	8・6×2	500×2
蛇騙し	—	—	—	—	—	—	—	6	—
サドマゾ	当て身	—	1	13	17	26	0	0・24	1000
倍返し(弱)	上	—	2	9×2 ※1	9×2 ※1	12×2 ※1	12×2 ※1	0・8×2	400×2
倍返し(強)	上	—	2	9×2 ※1	9×2 ※1	9×2 ※1	18×2 ※1	0・8×2	700×2
倍返し・吸収	—	—	—	—	—	—	—	16	—
倍返し・跳ね返し弾	上	—	1	19	19	28	0	0・8	700
裁きの匕首(弱)	上	—	2	9×2	14	10×2	8×2	14・8×2	200×2
裁きの匕首(強)	上	—	4	8×4	13	4×4	5×4	14・8×4	300×4
爆弾パチキ	投げ	—	1	22	22	0	0	ヒット時16・空振り時10	1000
ヤキ入れ	※4	—	2	12×2 ※1	12×2 ※1	13×2 ※1	20×2 ※1	8・8×2	300×2
砂かけ	上	※5	1	12	17	0	0	8・8	700

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ギロチン	上	—	3	4×2・0・3×10・9 ※6	—	0 ※1	16×2・0 ※6	—	2500
ドリル Lv.1	投げ	—	11	9×2・13×9 ※1	—	0 ※1	—	—	2500
→Lv.2	投げ	—	12	9×2・14×10 ※1	—	0 ※1	—	—	2500
→Lv.3	投げ	—	16	9×2・0・4×8・4×5 ※7	—	0 ※1	—	—	2500
→Lv.4	投げ	—	27	9×2・8×25 ※1	—	0 ※1	—	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ギロチン	上	—	3・7	14×2・0・3×15・1×7 ※6	—	0 ※1	13×2 ※1	—	2500
ドリル Lv.1	投げ	—	20	3×2・20×18 ※1	—	0 ※1	—	—	2500
→Lv.2	投げ	—	23	3×2・22×21 ※1	—	0 ※1	—	—	2500
→Lv.3	投げ	—	27	3×2・0・4×14・4×10 ※8	—	0 ※1	—	—	2500
→Lv.4	投げ	—	43	3×2・12×41 ※1	—	0 ※1	—	—	2500

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。
※4…上・中。なお、2段目を重ねて当てると上・下に変化。　※5…蛇使いでキャンセル可能。　※6…2段目までにそれぞれ半数補正がかかります。
※7…2段目までの9×2と、最後の4×5に半数補正がかかります。　※8…2段目までの3×2と、最後の4×10に半数補正がかかります。

ブルー・マリー
BLUE MARY

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	4	7	3	5	8	100
近距離B	上	○	1	4	7	2	9	8	200
近距離C	上	○・○	2	8×2 ※1	8×2 ※1	14×2 ※1	4×2 ※1	14×2	300×2
近距離D	上	×・○	2	9×2 ※1	9×2 ※1	13×2 ※1	10×2 ※1	14×2	400×2
遠距離A	上	×	1	4	7	3	7	8	100
遠距離B	上	×	1	4	7	2	7	8	200
遠距離C	上	×	2	11×2 ※1	18×2 ※1	16×2 ※1	8×2 ※1	14×2	300×2
遠距離D	上	×	1	16	23	23	24	14	400
しゃがみA	上	○	1	4	7	3	3	8	100
しゃがみB	下	×	1	4	7	3	4	8	200
しゃがみC	上	○	1	12	19	16	16	14	200
しゃがみD	下	×	1	15	22	17	13	14	300
垂直ジャンプA	中	×	1	6(4) ※2	9(7) ※2	5(4) ※2	9(5) ※2	8	300
垂直ジャンプB	中	×	1	7(5) ※2	10(7) ※2	4	10(4) ※2	8	300
垂直ジャンプC	中	×	1	15(11) ※2	22(18) ※2	22(19) ※2	18(16) ※2	14	400
垂直ジャンプD	中	×	1	13(14) ※2	19(14) ※2	21(17) ※2	21(15) ※2	14	400
斜めジャンプA	中	×	1	5(4) ※2	7	4	6(5) ※2	8	300
斜めジャンプB	中	×	1	6(5) ※2	9(7) ※2	4	6(4) ※2	8	300
斜めジャンプC	中	×	1	11	18	20(19) ※2	16	14	400
斜めジャンプD	中	×	1	11(14) ※2	18(14) ※2	19(7) ※2	14(15) ※2	14	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	16(7) ※3	16(7) ※3	14(5) ※3	12(5) ※3	18(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	18	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ビクトル投げ(C投げ)	投げ	—	2	11×2	—	—	—	—	1000
ヘッドスロー(D投げ)	投げ	—	1	19	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	6	9	5	9	0	300
ハンマーアーチ	中	×	1	12	15	17	20	14	700
→キャンセル版	上	○	1	5	7	0	0	14	700
ダブルローリング	上・下	×	2	8×2	11×2	13×2	0	8×2	300×2
クライミングアロー	上	○	1	15	18	21	15	14	700

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
スピンフォール(弱)	上	—	1	15	18	26	16	8・8	400
スピンフォール(強)	上	—	1	17	21	30	23	8・8	700
M スパイダー	投げ	—	1	17	—	—	—	20・0	800
ストレートスライサー(弱)	下	—	1	11	18	0	12	16・0	400
ストレートスライサー(強)	下	—	1	11	14	0	24	18・0	700
クラブクラッチ	投げ	—	1	12	—	—	—	10	500
バーチカルアロー(弱)	上	—	2	10×2 ※1	10×2 ※1	0 ※1	12×2 ※1	20・0	300×2
バーチカルアロー(強)	上	—	2	11×2 ※1	11×2 ※1	0 ※1	18×2 ※1	20・0	400×2
M.スナッチャー	投げ	—	1	12	—	—	—	10	700
バックドロップリアル	投げ	—	1	20	—	—	—	ヒット時12・空振り時10	1000
M リバースフェイスロック	当て身	—	2	13×2	—	—	—	24	1000
M.ヘッドバスター	当て身	—	1	11	—	—	—	24	1000

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
M タイフーン	投げ	—	1	44	—	—	—	—	2500
M.スプラッシュローズ	上	—	9	0・20×8 ※4	0・28×8 ※4	—	—	—	200×9
M.ダイナマイトスイング	上	—	1(8)	9・7×5	18	—	—	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
M.タイフーン	投げ	—	1	62	—	—	—	—	2500
M.スプラッシュローズ	上	—	28	0・14×24・10×3 ※4	0・14×24・10×3 ※4	—	—	—	100×28
M.ダイナマイトスウィング	上	—	1(12)	9・6×11	20	—	—	—	2500

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。
※4…初段以降にそれぞれ半数補正がかかります。

ビリー·カーン
BILLY KANE

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	7	10	3	6	4	100
近距離B	上	○	1	7	10	5	4	4	200
近距離C	上	○	1	12	19	16	16	10	300
近距離D	上	○	1	15	22	20	19	10	400
遠距離A	上	○	1	7	10	3	6	4	100
遠距離B	上	×	1	7	10	5	4	4	200
遠距離C	上	×	1	13	19	16	20	10	300
遠距離D	上	×	2	13×2 ※1	19×2 ※1	16×2 ※1	14×2 ※1	10×2	400
しゃがみA	上	×	1	5	7	2	5	4	100
しゃがみB	下	×	1	5	7	3	5	4	200
しゃがみC	上	○	1	13	15	14	20	10	200
しゃがみD	下	×	1	16	23	16	17	10	300
垂直ジャンプA	中	×	1	5	7	4(3) ※2	3	4	300
垂直ジャンプB	中	×	1	6	9	6(5) ※2	5(4) ※2	4	300
垂直ジャンプC	中	×	1	12	19	18(16) ※2	13	10	400
垂直ジャンプD	中	×	1	16(14) ※2	23(14) ※2	22(17) ※2	16(15) ※2	10	400
斜めジャンプA	中	×	1	5	7	4(3) ※2	3	4	300
斜めジャンプB	中	×	1	6	9	5	5(4) ※2	4	300
斜めジャンプC	中	×	1	12	19(19) ※2	17(16) ※2	13	10	400
斜めジャンプD	中	×	1	14	20(14) ※2	21(17) ※2	17(15) ※2	10	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	15(7) ※3	15(7) ※3	14(5) ※3	13(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
地獄落とし(C投げ)	投げ	—	2~4	6×1~4	—	—	—	—	1000
一本釣り投げ(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	○	1	5	7	4	3	0	300
大回転蹴り	上	×	1	8×2	11×2	10×2	14×2	4×2	300×2
棒高跳び蹴り	中	×	1	15	18	25	18	14	700
→キャンセル版	上	×	1	15	18	25	18	14	700

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
三節棍中段打ち(弱)	上	—	1	14	21	19	18	8·12	600
三節棍中段打ち(強)	上	—	1	16	20	19	21	8·12	800
火炎三節棍中段打ち	上	—	1	8	8	0	0	8	800
旋風棍	上	—	N	3×n	7×n	3×n	3×n	8·6×n	200×n
焦点連破棍	上	—	N	3×n	8×n	3×n	2×n	8·8×n	200×n
強襲飛翔棍(弱)	上	—	5	8·8×4 ※1	18×5 ※1	0·8×4 ※1	11·8×4 ※1	12·6×5	300×5
強襲飛翔棍(強)	上	—	9	8×2·6×7 ※1	18×9 ※1	0·8×7 ※1	11×2·8×7 ※1	12·6×9	300×9
火龍追撃棍	当て身	—	2	14×2 ※1	14×2 ※1	16×2 ※1	0 ※1	8×2	1000×2
水龍追撃棍	当て身	—	5	12×5 ※1	12×5 ※1	14×5 ※1	0 ※1	6×5	200·300×5
旋円殺棍(弱)	上	—	1	11	17	22	15	12·6	200
旋円殺棍(強)	上	—	2	10×2	12×2	16×2	15×2	12·6×2	300×2

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
超火炎旋風棍	上	—	6	8×5·16	13×5·29	—	—	—	2500
大旋風	上	—	3	25×3 ※1	25×3 ※1	—	—	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
超火炎旋風棍	上	—	10	8×5·19×5 ※4	15×5·23×5 ※4	—	—	—	2500
大旋風	上	—	5	15×5	22×4·23	—	—	—	2500

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。
※4…5段目以降にそれぞれ半数補正がかかります。

八神 庵
IORI YAGAMI

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	6	9	4	5	8	100
近距離B	下	○	1	6	9	5	6	8	200
近距離C	上	○	1	12	19	12	16	14	300
近距離D	上	×	1	14	20	19	13	14	400
遠距離A	上	×	1	7	10	4	5	8	100
遠距離B	上	×	1	6	9	5	6	8	200
遠距離C	上	必	1	13	19	18	16	14	300
遠距離D	上	×	1	14	20	22	21	14	400
しゃがみA	上	○	1	6	9	4	5	8	100
しゃがみB	下	×	1	5	7	3	4	8	200
しゃがみC	上	○	1	13	19	25	12	14	200
しゃがみD	下	×	1	16	23	18	12	14	300
垂直ジャンプA	中	×	1	8	11	7(6) ※1	6(4) ※1	8	300
垂直ジャンプB	中	×	1	7	10	7(6) ※1	7(5) ※1	8	300
垂直ジャンプC	中	×	1	11	18	20(17) ※1	21(17) ※1	14	400
垂直ジャンプD	中	×	1	11(14) ※1	14	20(17) ※1	17(15) ※1	14	400
斜めジャンプA	中	×	1	8	11	6	5(4) ※1	8	300
斜めジャンプB	中	×	1	7	10	6	6(5) ※1	8	300
斜めジャンプC	中	×	1	11	18	20(17) ※1	19(17) ※1	14	400
斜めジャンプD	中	×	1	11(14) ※1	14	19(17) ※1	16(15) ※1	14	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	※2	1	16(7) ※3	16(7) ※3	16(5) ※3	13(5) ※3	18(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※1	16(14) ※1	14(17) ※1	12(15) ※1	18	800(400) ※1

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
逆剥ぎ(C投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
逆逆剥ぎ(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	○	1	8	11	7	6	0	300
外式·夢弾	上	○·○	2	7×2	10×2	4×2	13×2	8×2	400
外式·轟斧"陰"死神	上·中·中	×·×·×	3	9×3	11×3	11×3	0	8×3	400×3
→キャンセル版	上·上·上	×·○·×	3	6×3	9×3	0	0	8×3	400×3
外式·百合折り	上	×	1	8	11	11	0	14	800

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
百八式·闇払い(弱)	上	—	1	14	20	16	16	6·10	600
百八式·闇払い(強)	上	—	1	14	23	20	20	6·10	900
百式·鬼焼き(弱)	上	—	1	12 ※4	12 ※4	18 ※4	13 ※4	12·6	400
百式·鬼焼き(強)	上	—	3	12×3 ※4	12×3 ※4	14×3 ※4	18×3 ※4	12·6×3	400×3
百弐拾七式·葵花	上·上·中	—	3	5·7·14	8·10·19	5·7·7	10·12·7	14·8×3	300×2·400
弐百拾弐式·琴月 陰(弱)	上	—	3	6·0·15	10·0·15	0·0·26	12·0·0	6·10	300·300
弐百拾弐式 琴月 陰(強)	上	—	3	7·0·17	10·0·17	0·0·23	12·0·0	6·10	400·400
屑風	投げ	—	—	—	—	—	—	10	—
参百拾壱式·爪櫛(弱)	上	※5	1	7	9	12	8	14·8	400
参百拾壱式·爪櫛(強)	上	※6	1	7	9	8	12	14·8	400

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
禁·千弐百拾壱式·八稚女	上	—	9	0·4×7·16	0·4×7·16	—	—	—	2500
裏百八式"八酒杯"	上	—	1	14	14	—	—	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
禁·千弐百拾壱式·八稚女	上	—	8	7×8	7×8	—	—	—	2500
裏百八式"八酒杯"	上	—	11	0·3×10	0·3×10	—	—	—	2500

※1…( )内は小、中ジャンプのものです。　※2…通常吹っ飛ばし攻撃のみ特殊技によるキャンセルも可能。なお、ガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃はキャンセル不可。
※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。　※4…半数補正がかかります。　※5…葵花でキャンセル可能。　※6…爪櫛以外の全ての必殺技、超必殺技でキャンセル可能。

マチュア
MATURE

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	5	7	3	4	4	100
近距離B	下·上	○·○	2	5×2 ※1	5×2 ※1	2×2 ※1	2×3 ※1	4×2	200×2
近距離C	上	○	1	12	19	19	18	10	300
近距離D	上·上	×·○	2	10×2 ※1	10×2 ※1	16×2 ※1	11×2 ※1	10×2	400×2
遠距離A	上	○	1	5	7	3	4	4	100
遠距離B	下·上	○·○	2	5×2 ※1	7×2 ※1	2×2 ※1	3×2 ※1	4×2	200×2
遠距離C	上	×	1	13	19	19	19	10	300
遠距離D	上	×	1	13	19	16	26	10	400
しゃがみA	上	○	1	5	7	4	5	4	100
しゃがみB	下	×	1	5	7	3	4	4	200
しゃがみC	上	○	1	11	14	20	18	10	200
しゃがみD	下	○	1	14	20	19	17	10	300
垂直ジャンプA	中	×	1	7(6) ※2	10(9) ※2	5(4) ※2	5(4) ※2	4	300
垂直ジャンプB	中	×	2	5×2 ※1	5×2 ※1	3×2(2×2) ※1, 2	3×2(2×2) ※1, 2	4×2	300×2
垂直ジャンプC	中	×	1	13(11) ※2	18	20(17) ※2	21(18) ※2	10	400
垂直ジャンプD	中	×	1	14	20(14) ※2	21(17) ※2	22(15) ※2	10	400
斜めジャンプA	中	×	1	6	9	4	5(4) ※2	4	300
斜めジャンプB	中	×	2	5×2 ※1	5×2 ※1	2×2 ※1	2×2 ※1	4×2	300×2
斜めジャンプC	中	×	1	11	18	18(17) ※2	18(18) ※2	10	400
斜めジャンプD	中	×	1	13(14) ※2	19(14) ※2	24(17) ※2	25(15) ※2	10	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	14(7) ※3	14(7) ※3	16(5) ※3	18(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
デスブロウ(C投げ)	投げ	—	1	19	—	—	—	—	1000
バックラッシュ(D投げ)	投げ	—	1	18	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	○	1	7	10	5	5	0	300
クリマトリー	上·上	×·×	2	7×2	10×2	6×2	8×2	8×2	400×2

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
デスロウ(弱)	上	—	9	5×3 5×3·1×3 ※1	5×3 5×3·5×3 ※1	3×3 1×3·1×3 ※1	3×3 1×3·1×3 ※1	6·2×9	300·400×2
デスロウ(強)	上	—	9	6×3·6×3·1×3 ※1	6×3·6×3·6×3 ※1	2×3·2×3·1×3 ※1	3×3·1×3·1×3 ※1	6·2×9	300·400×2
メタルマサカー(弱)	上	—	3	9×3 ※1	9×3 ※1	8×3 ※1	8×3 ※1	14·4×3	300
メタルマサカー(強)	上	—	3	10×3 ※1	10×3 ※1	6×3 ※1	10×3 ※1	14·4×3	400
デスペアー(弱)	上	—	1	16	24	22	7	10·6	500
デスペアー(強)	上	—	1	18	26	15	10	10·6	800
ディーサイド	上	—	1	20	20	0	0	14·10	1000
サクラリッジ(弱)	上	—	5	9×5 ※1	9×5 ※1	4×5 ※1	2×5 ※1	10·6×5	400
サクラリッジ(強)	上	—	6	9×6 ※1	9×6 ※1	2×6 ※1	2×6 ※1	10·6×6	600
エボニーティアーズ(弱)	上	—	1	13	18	20	16	10·10	500
エボニーティアーズ(強)	上	—	1	13	18	16	18	10·10	700

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ノクターナルライツ	上	—	5	6×4·20	12×4·32	—	—	—	2500
ヘブンズゲイト	上	—	1	44	47	—	—	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ノクターナルライツ	上	—	10	6×7·10×3	13×7·20×3	—	—	—	2500
ヘブンズゲイト	上	—	1	68	67	—	—	—	2500

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。

バイス
VICE

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	6	9	4	3	6	100
近距離B	上	○	1	6	9	3	2	6	200
近距離C	上	○	1	12	19	25	17	12	300
近距離D	上·上	×·○	2	11×2 ※1	11×2 ※1	17×2 ※1	16×2 ※1	12×2	400×2
遠距離A	上	○	1	6	9	4	3	6	100
遠距離B	上·上	○·×	2	6×2 ※1	9×2 ※1	3×2 ※1	2×2 ※1	6×2	200×2
遠距離C	上	×	1	18	23	20	23	12	300
遠距離D	上	×	1	16	23	26	21	12	400
しゃがみA	上	○	1	6	9	5	4	6	100
しゃがみB	下	○	1	6	9	4	3	6	200
しゃがみC	上	○	1	13	15	21	17	12	200
しゃがみD	下	○	1	18	24	20	18	12	300
垂直ジャンプA	中	○	1	8(7) ※2	11(10) ※2	5(4) ※2	5(4) ※2	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	8(7) ※2	11(10) ※2	5(4) ※2	3(2) ※2	6	300
垂直ジャンプC	中	○	1	16(13) ※2	23(19) ※2	21(18) ※2	20(17) ※2	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	16(14) ※2	23(14) ※2	22(17) ※2	24(15) ※2	12	400
斜めジャンプA	中	○	1	7	10	5(4) ※2	4	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	8(7) ※2	11(10) ※2	4	3(2) ※2	6	300
斜めジャンプC	中	○	1	14(13) ※2	20(19) ※2	19(18) ※2	17	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	13(14) ※2	19(14) ※2	18(17) ※2	20(15) ※2	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	17(7) ※3	17(7) ※3	18(5) ※3	17(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
デスブロウ(C投げ)	投げ		1	20	—	—	—	—	1000
バックラッシュ(D投げ)	投げ		1	19	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	○	1	8	11	5	5	0	300
モンストロシティ	中	×	1	13	15	17	24	14	800
→キャンセル版	上	○	1	12	15	8	0	14	800

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
アウトレイジ(弱)	上	—	10	10×10 ※1	10×10 ※1	5×10 ※1	9×10 ※1	8·2×10	200×10
アウトレイジ(強)	上	—	10	11×10 ※1	11×10 ※1	4×10 ※1	13×10 ※1	8·2×10	300×10
レイヴナス(弱)	上	—	N	9×n ※1	9×n ※1	6×n ※1	11×n ※1	8·8×n	200×n
レイヴナス(強)	上	—	N	10×n ※1	10×n ※1	7×n ※1	8×n ※1	8·8×n	200×n
ゴアフェスト	投げ	—	7	4×7	—	—	—	ヒット時20·空振り時10	1000
ディーサイド	上	—	1	22	22	0	0	14·10	1000
ブラックンド	投げ	—	1	19	—	—	—	12	1000
メイヘム(弱)	上	—	1	9	12	14	20	14·8	600
メイヘム(強)	上	—	1	11	14	8	22	14·8	600
ミサンスロウプ	—	—	1	14	—	—	—	8	800

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ネガティブゲイン	投げ	—	3	16×3	—	—	—	—	2500
ダイイングフィータス	投げ	—	4	4·13×3	—	—	—	—	2500
ウィサリングサーフェス	投げ	—	3	16×3	—	—	—	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ネガティブゲイン	投げ	—	5	15×5	—	—	—	—	2500
ダイイングフィータス	投げ	—	7	4·6×4·18×2	—	—	—	—	2500
ウィサリングサーフェス	投げ	—	6	10×4·18×2	—	—	—	—	2500

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。

ヘビィ・D！
HEAVY-D!

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	4	7	5	4	6	100
近距離B	上	○	1	4	7	8	5	6	200
近距離C	上	○	1	12	19	21	14	12	300
近距離D	上·上	○·○	2	9×2 ※1	9×2 ※1	14×2 ※1	10×2 ※1	12×2	400×2
遠距離A	上	○	1	5	7	6	4	6	100
遠距離B	上	○	1	5	7	5	5	6	200
遠距離C	上	×	1	14	20	21	16	12	300
遠距離D	上	×	1	13	19	21	14	12	400
しゃがみA	上	○	1	4	7	4	3	6	100
しゃがみB	下	×	1	4	7	4	3	6	200
しゃがみC	上	○	1	12	19	20	13	12	200
しゃがみD	下	○	1	13	19	13	20	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	6(4) ※2	7	6(5) ※2	5(3) ※2	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	6(5) ※2	9(7) ※2	4(5) ※2	5(2) ※2	6	300
垂直ジャンプC	中·中	×	2	8×2 ※1	8×2 ※1	9×2 ※1	8×2 ※1	12×2	400×2
垂直ジャンプD	中	×	1	11(14) ※2	18(14) ※2	19(17) ※2	16(15) ※2	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	5(4) ※2	7	6(5) ※2	5(3) ※2	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	7(5) ※2	10(7) ※2	5	5(2) ※2	6	300
斜めジャンプC	中·中	×	2	8×2 ※1	8×2 ※1	9×2 ※1	8×2 ※1	12×2	400×2
斜めジャンプD	中	×	1	10(14) ※2	16(14) ※2	18(17) ※2	15	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	14(7) ※3	14(7) ※3	24(5) ※3	16(5) ※3	16	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ストマックバスター(C投げ)	投げ	—	2~4	6×2~4	—	—	—	—	1000
リバースストマックバスター(D投げ)	投げ	—	2~5	6×2~5	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	5	7	6	5	0	300
ロッククラッシュ	中	×	1	10	13	7	27	14	800
→キャンセル版	上	○	1	6	9	0	0	14	800

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ダッキングコンビネーション(弱)	上	—	1	13	16	8	5	6·6	400
ダッキングコンビネーション(強)	上	—	1	13	18	6	6	6·6	400
ダッキングコンビネーション追加(弱)	中	—	1	13	16	6	7	6	400
ダッキングコンビネーション追加(強)	下	—	1	14	18	4	9	6	400
ダンシングビート	打撃投げ	—	5	6·6×2·6×2 ※4	6·6×2·6×2 ※4	2·2×2·2×2 ※5	0	4×5	200×5
ソウルフラワー(弱)	下	—	1	14	20	18	14	8·8	700
ソウルフラワー(強)	下	—	1	15	21	7	16	8·8	900
シャドー	—	—	—	—	—	—	—	12	—
R·S·D(弱)	上	—	1	14	20	16	11	10·4	600
R·S·D(強)	上	—	3	10×3 ※1	10×3 ※1	6×3 ※1	8×3 ※1	10·4×3	800
ブラストアッパー(弱)	上	—	1	18	18	14	24	8·6	700
ブラストアッパー(強)	上	—	1	18	18	8	10	8·6	900

▶必殺技(シャドー中)

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ダッキングコンビネーション(弱)	上	—	3	13·11×2 ※1	16·11×2 ※1	8·18×2 ※1	5·16×2 ※1	6·6×3	400·500×2
ダッキングコンビネーション(強)	上	—	3	13·11×2 ※1	18·11×2 ※1	6·16×2 ※1	6·18×2 ※1	6·6×3	400·500×2
ダッキングコンビネーション追加(弱)	中·上·上·上	—	4	13·9×3 ※1	16·9×3 ※1	6·8×3 ※1	7·3×3 ※1	6×4	400·500
ダッキングコンビネーション追加(強)	下·上	—	2	14·12	18·20	4·4	9·8	6×2	400·500
ダンシングビート	打撃投げ	—	6	5·5×2·5×2·5 ※1	5·5×2·5×2·5 ※1	0 ※1	0 ※1	4×6	200×6
ソウルフラワー(弱)	下	—	2	15×2 ※1	15×2 ※1	16×2 ※1	4×2 ※1	8·8×2	500×2
ソウルフラワー(強)	下	—	2	18×2 ※1	16×2 ※1	0 ※1	8×2 ※1	8·8×2	500×2
シャドー	上	—	5	4×5	7×5	3×5	3×5	18·6×5	200×5
R·S·D(弱)	上	—	3	14·8×2 ※1	20·8×2 ※1	16·5×2 ※1	11·16×2 ※1	10·4×2	600·300
R·S·D(強)	上	—	5	10×2·8×3 ※1	10×2·8×3 ※1	6×2·4×3 ※1	8×2·8×3 ※1	10·4×5	800·300
ブラストアッパー(弱)	上	—	2	18×2 ※1	18×2 ※1	14×2 ※1	8×2 ※1	8·6×2	500×2
ブラストアッパー(強)	上	—	2	18×2 ※1	18×2 ※1	6×2 ※1	8×2 ※1	8·6×2	500×2

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
D·クレイジー	上	—	7	6×6·11	16×7	0	0	0	2500
D·マグナム	上	—	1	40	56	0	16	0	2500
D·シャドー	—	—	—	—	—	—	—	—	—

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
D·クレイジー	上	—	18	4×18	16×18	0	0	0	2500
D·マグナム	上	—	1	60	76	0	32	0	2500
D·シャドー	—	—	—	—	—	—	—	—	—

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。
※4…2~3段目の6×2に半数補正がかかります。　※5…2~3段目の2×2に半数補正がかかります。

ラッキー・グローバー
LUCKY GLAUBER

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	5	7	3	4	6	100
近距離B	上	○	1	5	7	4	4	8	200
近距離C	上	○	1	12	19	13	16	12	300
近距離D	上	○	1	13	19	18	13	12	400
遠距離A	上	×	1	6	9	3	4	6	100
遠距離B	上	×	1	5	7	4	5	6	200
遠距離C	上	×	1	15	22	28	20	12	300
遠距離D	上	×	1	14	20	14	29	12	400
しゃがみA	上	○	1	4	7	3	5	6	100
しゃがみB	下	○	1	5	7	4	4	8	200
しゃがみC	上	×	1	15	22	16	22	12	200
しゃがみD	下	○	1	15	22	12	16	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	8(7) ※1	11(10) ※1	4	6(5) ※1	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	7(8) ※1	10(9) ※1	5	6(4) ※1	8	300
垂直ジャンプC	中	×	1	13(12) ※1	19	16(13) ※1	17(12) ※1	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	14	20(14) ※1	24(17) ※1	17(15) ※1	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	7	10	4	6(5) ※1	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	6	9	5	5(4) ※1	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	12	19	15(13) ※1	12	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	12(14) ※1	19(14) ※1	16(17) ※1	15	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※2	1	14(7) ※2	14(7) ※2	17(5) ※2	27(5) ※2	16(2) ※2	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	○	1	16(14) ※1	16(14) ※1	14(17) ※1	12(15) ※1	16	800(400) ※1

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ダンクバスター(C投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
ラッキークラッシュ(D投げ)	投げ	—	2~4	6×2~4	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	8	11	4	6	0	300
ラッキーキック	中	×	1	10	13	0	12	14	800
→キャンセル版	上	○	1	10	13	0	12	14	800
ダンク落とし	中	×	1	14	17	14	20	14	800

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
デスバウンド(弱)	上	—	1	11	14	13	18	10·10	500
デスバウンド(強)	上	—	1	14	18	11	22	10·10	700
キャンセル版	上	—	1	16	24	18	21	10·10	800
デスダンク(弱)	上	○	1	13	16	13	22	10·10	500
デスダンク(強)	上	—	1	13	16	11	24	10·10	700
空中デスダンク(弱)	上	—	1	13	16	13	22	10·10	500
空中デスダンク(強)	上	—	1	13	16	11	24	10·10	700
デスシュート(A)	上	—	1	13	18	8	16	12·40	1000
デスシュート(B)	上	—	1	13	18	8	16	12·40	1000
デスシュート(C)	上	—	1	15	20	8	18	12·40	1000
デスシュート(D)	上	—	1	15	20	8	16	12·40	1000
キャンセル版	中	—	1	16	26	21	18	12·40	800
サイクロンブレイク(弱)	上	—	5	11×5 ※3	11×5 ※3	8×5 ※3	8×5 ※3	8·4×5	300×5
サイクロンブレイク(強)	上	—	6	12×6 ※3	12×6 ※3	6×6 ※3	8×6 ※3	8·4×6	300×6
デスヒール(弱)	上	—	2	12×2 ※3	13×2 ※3	9×2 ※3	8×2 ※3	14·8×2	400×2
デスヒール(強)	上	—	4	12×4 ※3	13×4 ※3	7×4 ※3	11×4 ※3	14·8×4	500×4
ラッキービジョン	—	—	—	—	—	—	—	10	—

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ヘルバウンド	上	—	1	40	48	—	40	—	2500
ラッキードライバー	投げ	—	8	20×8 ※3	—	—	—	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ヘルバウンド	上	—	3	20×3	29×3	—	13×3	—	1000×3
ラッキードライバー	投げ	—	15	23×14·11 ※3	—	—	—	—	2500

※1…( )内は小、中ジャンプのものです。　※2…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。　※3…半数補正がかかります。

ブライアン・バトラー
BRIAN BATTLER

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	10	13	5	7	8	100
近距離B	上	○	1	11	14	5	7	8	200
近距離C	上	○	2	11×2 ※1	18×2 ※1	13×2 ※1	16×2 ※1	14×2	300×2
近距離D	上	○	1	19	26	20	26	14	400
遠距離A	上	×	1	11	14	5	7	8	100
遠距離B	上	×	1	11	14	6	8	8	200
遠距離C	中	×	1	19	26	18	20	14	300
遠距離D	上	×	1	19	26	24	18	14	400
しゃがみA	上	○	1	9	11	5	6	8	100
しゃがみB	下	×	1	9	11	7	5	8	200
しゃがみC	上	○	1	18	23	10	15	14	200
しゃがみD	下	○	1	18	26	16	19	14	300
垂直ジャンプA	中	○	1	11(10) ※2	14(13) ※2	6(4) ※2	7(5) ※2	8	300
垂直ジャンプB	中	×	1	11(10) ※2	14(13) ※2	7(5) ※2	7(5) ※2	8	300
垂直ジャンプC	中	×	1	16(14) ※2	23(20) ※2	16(15) ※2	17	14	400
垂直ジャンプD	中	×	1	15(14) ※2	22(14) ※2	15(17) ※2	14(15) ※2	14	400
斜めジャンプA	中	○	1	10	13	5(4) ※2	6(5) ※2	8	300
斜めジャンプB	中	×	1	11(10) ※2	14(13) ※2	6(5) ※2	6(5) ※2	8	300
斜めジャンプC	中	×	1	18(14) ※2	23(20) ※2	16(15) ※2	17	14	400
斜めジャンプD	中	×	1	15(14) ※2	22(14) ※2	15(17) ※2	14(15) ※2	14	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	○(×) ※3	1	20(7) ※3	20(7) ※3	21(5) ※3	16(5) ※3	18(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※2	18(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	18	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
アトミックドロップ(C投げ)	投げ	—	1	21	—	—	—	—	1000
ロックバスター(D投げ)	投げ	—	1	21	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	11	14	6	7	0	300
バスタートマホーク	中	×	1	20	23	16	16	14	800
→キャンセル版	中	○	1	20	23	16	16	14	800

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ブライアントルネード(弱)	上	—	3	12×3 ※1	12×3 ※1	4×3 ※1	11×3 ※1	8·6×3	200×3
ブライアントルネード(強)	上	—	5	12×5 ※1	12×5 ※1	2×5 ※1	8×5 ※1	8·6×5	200×5
ハイパータックル(弱)	上	—	1	11	11	18	22	10·8	300
ハイパータックル(強)	上	—	1	11	11	14	20	10·8	400
スクリューボディプレス	上	—	N	13×n ※1	13×n ※1	2×n ※1	3×n ※1	8·4×n	100×n
ロケットタックル(弱)	上	—	1	16	16	16	18	8·10	500
ロケットタックル(強)	上	—	1	23	23	19	12	8·10	500
ブライアンハンマー	上	—	2	6×2 ※1	6×2 ※1	10×2 ※1	9×2 ※1	12·4×2	400×2
ダブルハンマー	上	—	1	11	—	—	9	12·4	400
DDT	投げ	—	1	13	—	—	—	4	800
タイガードライバー	投げ	—	1	6	—	—	—	4	800
サムライボム	投げ	—	1	15	—	—	—	4	800
ショルダーバックブリーカー	投げ	—	3	3×3	—	—	—	4	800
バスター&ボム	投げ	—	2	11×2	—	—	—	4	800

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ビックバンタックル	上	—	5	26×5 ※1	26×5 ※1	—	—	—	2500
アメリカンスーパーノヴァ	投げ	—	3	16×3	16×3	—	—	—	2500
ギャラクシーサイクロン	上	—	1	38	38	16	22	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ビックバンタックル	上	—	5	32×5 ※1	32×5 ※1	—	—	—	2500
アメリカンスーパーノヴァ	投げ	—	6	12×6	12×6	—	—	—	2500
ギャラクシーサイクロン	上	—	1	60 ※1	60 ※1	—	—	—	3000

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。

ハイデルン
HEIDERN

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	×	1	5	7	4	4	6	100
近距離B	上	○	1	5	7	3	5	6	200
近距離C	上·上	○·○	2	10×2 ※1	10×2 ※1	14×2 ※1	15×2 ※1	12×2	300
近距離D	上	○	1	13	19	12	20	12	400
遠距離A	上	×	1	5	7	5	4	6	100
遠距離B	上	×	1	5	7	3	5	8	200
遠距離C	上	×	1	15	22	20	14	12	300
遠距離D	上	×	1	17	23	26	16	12	400
しゃがみA	上	○	1	5	7	3	3	8	100
しゃがみB	下	×	1	4	7	3	3	6	200
しゃがみC	上	○	1	14	20	18	14	12	200
しゃがみD	下	○	1	16	23	12	11	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	8(6) ※2	11(8) ※2	6(4) ※2	5(4) ※2	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	7(5) ※2	10(7) ※2	8(3) ※2	7(5) ※2	8	300
垂直ジャンプC	中	×	1	17(12) ※2	19(15) ※2	19(18) ※2	14(10) ※2	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	16(14) ※2	23(14) ※2	18(17) ※2	22(15) ※2	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	7(6) ※2	10(8) ※2	5(4) ※2	5(4) ※2	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	6(5) ※2	9(7) ※2	4(3) ※2	6(5) ※2	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	13(12) ※2	15	18	10	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	12(14) ※2	19(14) ※2	16(17) ※2	16(15) ※2	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必	1	16(7) ※3	16(7) ※3	29(5) ※3	12(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	18(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
リードベルチャー(C投げ)	投げ	—	3	8×3	—	—	—	—	1000
バックスタビング(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
ハイデルンインフェルノ(空中投げ)	投げ	—	2	10×2	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	○	1	8	11	6	5	0	300
シュターナルナゲール	中·中	×·×	2	8×2	11×2	6×2	5×2	0	800
→キャンセル版	上·上	○·×	2	4×2	7×2	0	0	0	800

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
クロスカッター(弱)	上	—	1	12	20	16	16	6·10	500
クロスカッター(強)	上	—	1	14	22	15	17	6·10	700
ムーンスラッシャー(弱)	上	—	1	17	23	30	15	16·6	600
ムーンスラッシャー(強)	上	—	1	19	26	10	18	16·6	800
ネックローリング(弱)	上	—	8	3×8	3×8	0	0	8·16	700
ネックローリング(強)	上	—	8	3×8	3×8	0	0	8·16	1000
ストームブリンガー	投げ	—	20	1×20	—	—	—	10	1000
キリングブリンガー	当て身	—	10	2×10	—	—	—	24·24	1500

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ファイナルブリンガー	上	—	20	2×10·3×10	2×10·3×10	—	—	—	2500
ハイデルンエンド	上	—	3	14×3	14×3	—	—	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ファイナルブリンガー	上	—	20	3×10·4×10	3×10·4×10	—	—	—	2500
ハイデルンエンド	上	—	3	23×3	23×3	—	—	—	2500

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。

タクマ・サカザキ
TAKUMA SAKAZAKI

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	8	11	3	8	8	100
近距離B	上	○	1	8	11	3	5	8	200
近距離C	上	○	1	15	22	21	26	14	300
近距離D	上	×	1	15	22	15	17	14	400
遠距離A	上	×	1	9	11	3	9	8	100
遠距離B	上	×	1	6	9	3	5	8	200
遠距離C	上	×	1	17	23	20	14	14	300
遠距離D	上	×	1	15	22	18	17	14	400
しゃがみA	上	○	1	8	9	4	5	8	100
しゃがみB	下	○	1	6	9	4	4	8	200
しゃがみC	上	○	1	12	19	15	16	14	200
しゃがみD	下	○	1	16	23	12	22	14	300
垂直ジャンプA	中	×	1	8(8) ※1	11(9) ※1	7(6) ※1	7(6) ※1	8	300
垂直ジャンプB	中	×	1	7(6) ※1	10(9) ※1	7(6) ※1	4(3) ※1	8	300
垂直ジャンプC	中	×	1	12	19	21(20) ※1	15(14) ※1	14	400
垂直ジャンプD	中	×	1	11(14) ※1	18(14) ※1	17	16(15) ※1	14	400
斜めジャンプA	中	×	1	7(6) ※1	10(9) ※1	6	7(6) ※1	8	300
斜めジャンプB	中	×	1	6(6) ※1	9(9) ※1	6	3	8	300
斜めジャンプC	中	×	1	12	19	20	14	14	400
斜めジャンプD	中	×	1	11(14) ※1	18(14) ※1	15(17) ※1	15	14	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※2	1	18(7) ※2	18(7) ※2	19(5) ※2	19(5) ※2	18(2) ※2	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※1	16(14) ※1	14(17) ※1	12(15) ※1	18	800(400) ※1

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
大外刈り(C投げ)	投げ	—	3	8×3	—	—	—	—	1000
一本背負い(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	8	11	7	7	0	300
鬼車	上	○	1	15	18	14	16	14	800
→キャンセル版	上	○	1	9	11	8	4	14	800
瓦割り	中	×	1	14	17	16	13	14	700
→キャンセル版	上	○	1	11	14	8	8	14	700

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
虎煌拳(弱)	上	—	1	13	18	16	17	6·10	500
虎煌拳(強)	上	—	1	15	21	13	20	6·10	700
飛燕疾風脚(弱)	上	—	1	12	24	16	12	14·8	400
飛燕疾風脚(強)	上	—	2	7×2	10×2	4×2	4×2	14·8×2	400×2
翔乱脚	投げ	—	7	4×7	—	0	—	20	1000
猛虎 無頼岩	上	—	2	13×2 ※3	13×2 ※3	8×2 ※3	5×2 ※3	10·8×2	800
暫烈拳	上	—	13	0·4×11·6 ※4	0·4×11·6 ※4	0	0	14·0·2×12	800

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
覇王至高拳	上	—	1	38	48	—	—	—	2500
龍虎乱舞	上	—	10	0·12×8·16 ※3	0·12×8·16 ※3	—	—	—	2500
真·鬼神撃	投げ	—	3	13×2·14	—	—	—	—	800×2·900

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
覇王至高拳	上	—	6	12×5	22×5	—	—	—	2500
龍虎乱舞	上	—	14	0·10×10·25×3 ※3	0·10×10·25×3 ※3	—	—	—	2500
真 鬼神撃	投げ	—	8	10×3·11×3	—	—	—	—	800×3·900×3

※1…( )内は小、中ジャンプのものです。　※2…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。　※3…半数補正がかかります。
※4…2〜12段目の4×11に半数補正がかかります。

草薙 柴舟
SAISYU KUSANAGI

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	6	9	5	4	6	100
近距離B	上	○	1	5	7	5	4	6	200
近距離C	上	○·○	2	11×2 ※1	11×2 ※1	14×2 ※1	11×2 ※1	12×2	300×2
近距離D	上	×	1	14	20	21	24	12	400
遠距離A	上	×	1	7	10	6	6	6	100
遠距離B	上	×	1	6	9	6	4	6	200
遠距離C	上	必	1	15	22	24	18	12	300
遠距離D	上	×	1	16	23	21	24	12	400
しゃがみA	上	○	1	5	7	5	3	6	100
しゃがみB	下	×	1	6	9	4	4	6	200
しゃがみC	上	○	1	13	19	17	23	12	200
しゃがみD	下	○	1	16	23	15	8	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	8(6) ※2	11(9) ※2	7(5) ※2	4	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	9(7) ※2	11(10) ※2	8(6) ※2	5	6	300
垂直ジャンプC	中	×	1	17(13) ※2	23(19) ※2	18(16) ※2	17(15) ※2	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	17(14) ※2	23(14) ※2	23(17) ※2	16(15) ※2	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	7(6) ※2	10(9) ※2	6(5) ※2	5(4) ※2	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	8(7) ※2	11(10) ※2	7(6) ※2	5	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	13	19	18(16) ※2	16(15) ※2	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	15(14) ※2	22(14) ※2	19(17) ※2	14(15) ※2	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	17(7) ※3	17(7) ※3	20(5) ※3	15(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
燧鎚(C投げ)	投げ	—	2	11×2	—	—	—	—	1000
一刹背負い投げ(D投げ)	投げ	—	2	10×2	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	8	11	7	4	0	300
外式·轟斧	中	×	1	14	17	19	25	14	800
→キャンセル版	上	○	1	4	7	0	0	14	800
外式·奈落	上	×	1	13	15	15	16	14	700

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
百八式·闇払い(弱)	上	—	1	13	18	16	12	6·10	500
百八式·闇払い(強)	上	—	1	15	20	13	12	6·10	700
百式·鬼焼き(弱)	上	—	1	15(8) ※4	15(8) ※4	14(0) ※4	12(0) ※4	12·8	500
百式·鬼焼き(強)	上	—	2	14×2 ※1	14×2 ※1	13×2 ※1	18×2 ※1	12·6×2	500×2
四百二拾七式·神懸(弱)	中·上	—	2	13×2 ※1	17×2 ※1	14×2 ※1	8×2 ※1	8·8×2	300×2
四百二拾七式·神懸(強)	中·上	—	2	16×2 ※1	19×2 ※1	13×2 ※1	10×2 ※1	8·6×2	400×2
百拾式·鉈車(弱)	上·上	—	2	9×2	16×2	15×2	14×2	12·6×2	500×2
百拾式·鉈車(強)	上·上·上	—	3	8×3	11×3	6×3	0	12·6×3	700×3
七百弐拾式·炎重(弱)	上	—	2	8·9	12·13	6·4	18·2	8·4×2	400×2
七百弐拾式·炎重(強)	上	—	2	8·9	12·13	8·6	11·4	8·4×2	500×2

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
裏百八式·大蛇薙	上	—	1	40	51	—	14	—	2500
千弐式拾七式·都牟刈	上	—	3	12·14×2	17·14×2	—	0·42×2	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
裏百八式·大蛇薙	上	—	3	36×3 ※1	36×3 ※1	—	2×3 ※1	—	1000×3
千弐式拾七式 都牟刈	上	—	14	27×14 ※1	27×14 ※1	—	—	—	2500

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。　※4…( )内は上昇部分のものです。

ギース・ハワード
GEESE HOWARD

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	6	9	5	5	6	100
近距離B	上	○	1	6	9	5	5	6	200
近距離C	上	○	1	14	20	17	19	12	300
近距離D	上	×·×	2	14×2 ※1	20×2 ※1	11×2 ※1	4×2 ※1	12×2	400×2
遠距離A	上	○	1	7	10	4	5	6	100
遠距離B	上	×	1	6	9	6	8	6	200
遠距離C	上	×	1	17	23	22	18	12	300
遠距離D	上	×	1	17	23	22	20	12	400
しゃがみA	上	○	1	6	9	4	6	6	100
しゃがみB	下	×	1	6	9	4	5	6	200
しゃがみC	上	○	1	14	16	17	24	12	200
しゃがみD	下	必	1	17	23	16	7	12	300
垂直ジャンプA	中	○(×) ※2	1	9(7) ※2	11(10) ※2	7(6) ※2	8(6) ※2	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	6	9	7(5) ※2	8(6) ※2	6	300
垂直ジャンプC	中	○(×) ※2	1(2) ※2	18(11×2) ※3	18(11×2) ※3	15(9×2) ※3	16(10×2) ※3	12×2	400(×2)
垂直ジャンプD	中	×	1	18(14) ※2	20(14) ※2	18(17) ※2	15	12	400
斜めジャンプA	中	○(×) ※2	1	8(7) ※2	11(10) ※2	7(6) ※2	6	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	6	9	7(5) ※2	8(6) ※2	6	300
斜めジャンプC	中	○(×) ※2	2	11×2 ※1	11×2 ※1	15×2(9×2) ※1、2	16×2(10×2) ※1、2	12×2	400×2
斜めジャンプD	中	×	1	18(14) ※2	20(14) ※2	18(17) ※2	15	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※4	1	18(7) ※4	18(7) ※4	28(5) ※4	16(5) ※4	16(2) ※4	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	○(×) ※2	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
殺陣方手投げ(C投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
殺陣方手投げ(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	9	11	7	8	0	300
雷光回し蹴り	上	※5	1	8	8	8	8	8	400

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
烈風拳	上	—	1	17	17	16	18	6·12	500
ダブル烈風拳	上	—	2	17·8	17·8	16·10	7·11	6·12	400×2
疾風拳	上	—	1	19	19	10	7	6·12	700
邪影拳(弱)	上	—	3	11×2·11 ※1	11×2·11 ※1	8×2·6 ※1	4×2·8 ※1	6·12×3	200×3
邪影拳(強)	上	—	3	7×2·18 ※1	7×2·16 ※1	8×2·14 ※1	4×2·8 ※1	6·12×3	300×3
飛翔日輪斬(弱)	上	—	2	12·13	12·13	12·4	10·11	6·12×2	300·400
飛翔日輪斬(強)	上	—	2	12·18	12·18	13·4	12·13	6·12×2	400·500
雷鳴豪破投げ	ダウン投げ	—	1	20	—	—	—	20·16	1000
上段当て身投げ	当て身	—	1	7	—	—	—	12	1000
中段当て身投げ	当て身	—	1	7	—	—	—	12	1000
下段当て身打ち	当て身	—	1	3	—	—	—	12	1000
真空投げ	投げ	—	1	24	—	—	—	10·10	1000

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
レイジングストーム	上	—	1	40	40	—	—	—	2500
デッドリーレイブ	上	—	9	0·5×7·13	0·5×7·13	—	—	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
レイジングストーム	上	—	1	70	70	—	—	—	2500
デッドリーレイブ	上	—	21	0·3×17·12×3 ※6	0·3×17·12×3 ※6	—	—	—	2500

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内は小·中ジャンプのものです。また、小·中ジャンプ時のみダメージに半数補正がかかります。
※4…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。　※5…雷鳴豪破投げでのみ空振りキャンセル可能。　※6…最後の12×3に半数補正がかかります。

ヴォルフガング·クラウザー
WOLFGANG KRAUSER

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	7	10	6	7	6	100
近距離B	下	○	1	6	9	6	7	6	200
近距離C	上	○	1	15	22	17	18	12	300
近距離D	上	○	1	16	23	17	18	12	400
遠距離A	上	○	1	7	10	6	7	6	100
遠距離B	上	×	1	7	10	6	7	6	200
遠距離C	上	×	1	17	23	22	23	12	300
遠距離D	上	×	1	18	24	22	25	12	400
しゃがみA	上	○	1	7	10	6	6	6	100
しゃがみB	下	×	1	6	9	5	5	6	200
しゃがみC	上	○	1	17	23	17	14	12	200
しゃがみD	下	○	1	18	24	20	13	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	6(7) ※1	9(10) ※1	10(5) ※1	13(5) ※1	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	8(7) ※1	11(10) ※1	8(6) ※1	9(7) ※1	6	300
垂直ジャンプC	中	×	1	15(14) ※1	22(20) ※1	15(14) ※1	14(12) ※1	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	14(11) ※1	20(14) ※1	17	12(15) ※1	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	7	10	10(5) ※1	8(5) ※1	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	8(7) ※1	11(10) ※1	8(8) ※1	8(7) ※1	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	16(14) ※1	22(20) ※1	15(14) ※1	14(12) ※1	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	14(11) ※1	20(14) ※1	17	12(15) ※1	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	○(×) ※2	1	23(7) ※2	23(7) ※2	22(5) ※2	26(5) ※2	16(2) ※2	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(11) ※1	16(14) ※1	14(17) ※1	12(15) ※1	16(16) ※1	800(400) ※1

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
クリフハンガードロップ(C投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
カイザードライバー'91(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	○	1	6	9	10	13	0	300

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
リフトアッププロー(弱)	投げ	—	1	27	—	—	—	ヒット時16 空振り時10	800
リフトアッププロー(強)	投げ	—	1	27	—	—	—	ヒット時16 空振り時10	1000
カイザースープレックス	投げ	—	1	27	—	—	—	ヒット時16 空振り時10	1000
フェニックススルー	投げ	—	1	20	—	—	—	6	1000
ブリッツボール 上段(弱)	上	—	1	14	16	11	12	6·12	500
ブリッツボール 上段(強)	上	—	1	14	16	15	16	6·12	600
ブリッツボール 下段(弱)	上	—	1	14	16	11	12	6·12	500
ブリッツボール 下段(強)	上	—	1	14	16	15	16	6·12	600
レッグトマホーク(弱)	中	—	3	18×3 ※3	18×3 ※3	16×3 ※3	9×3 ※3	6·12×3	500×3
レッグトマホーク(強)	中	—	3	20×3 ※3	20×3 ※3	16×3 ※3	11×3 ※3	6·12×3	700×3
カイザーキック(弱)	上	—	1	20	20	17	18	6·12	800
カイザーキック(強)	上	—	1	22	22	18	20	6·12	1000
カイザーデュエルソバット(弱)	上	※4	2	18×2 ※3	16×2 ※3	12×2 ※3	11×2 ※3	8·12×2	400×2
カイザーデュエルソバット(強)	上	※4	2	20×2 ※3	20×2 ※3	13×2 ※3	13×2 ※3	6·12×2	600×2

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
カイザーウェイブ	上	—	1	40	40	—	32	—	2500
→2段階ため	上	—	1	47	47	—	32	—	2500
→3段階ため	上	—	1	54	54	—	32	—	2500
ギガティックサイクロン	投げ	—	12	4×12		—	—	—	2500
アンリミテッドデザイア	上	—	11	4×9·7×2 ※5	4×9·7×2 ※5	—	—	—	200×9·800

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
カイザーウェイブ	上	—	1	60	60	—	36	—	2500
→2段階ため	上	—	1	67	67	—	36	—	2500
→3段階ため	上	—	1	73	73	—	36	—	2500
ギガティックサイクロン	投げ	—	16	4×16		—	—	—	2500
アンリミテッドデザイア	上	—	10	3×9·43	3×9·43	—	—	—	200×9·500

※1…( )内は小、中ジャンプのものです。　※2…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。　※3…半数補正がかかります。
※4…ブリッツボールとレッグトマホークでキャンセル可能。　※5…最後の7×2に半数補正がかかります。

Mr.BIG

Mr.BIG

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	7	10	6	6	6	100
近距離B	上	○	1	6	9	5	5	6	200
近距離C	上	○	1	14	20	17	18	12	300
近距離D	上	○	1	14	20	15	24	12	400
遠距離A	上	×	1	7	10	8	6	6	100
遠距離B	上	×	1	7	10	6	7	6	200
遠距離C	上·上	必·×	2	13×2 ※1	13×2 ※1	11×2 ※1	12×2 ※1	12×2	300×2
遠距離D	上	×	1	17	23	22	24	12	400
しゃがみA	上	必	1	7	10	6	8	6	100
しゃがみB	下	×	1	6	9	5	5	6	200
しゃがみC	下	必	1	17	23	16	12	12	200
しゃがみD	下	×	1	17	23	22	13	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	7	10	5	5	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	9(7) ※2	11(10) ※2	10(6) ※2	8	6	300
垂直ジャンプC	中	×	2	11×2 ※1	11×2 ※1	9×2 ※1	10×11 ※1	12×2	400×2
垂直ジャンプD	中	×	1	14	20(14) ※2	17	13(15) ※2	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	7	10	5	5	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	8(7) ※2	11(10) ※2	9(6) ※2	8	6	300
斜めジャンプC	中	×	2	11×2 ※1	11×2 ※1	9×2 ※1	10×11 ※1	12×2	400×2
斜めジャンプD	中	×	1	14	20(14) ※2	17	13(15) ※2	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	15(7) ※3	15(7) ※3	18(5) ※3	15(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ミリオンダラーバスター(C投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
ハイリフトスルー(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	7	10	5	5	0	300
ブリックスティック	中	×	1	8	8	8	8	8	400
→キャンセル版	上	×	1	8	8	8	8	8	400

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ドラムショット	投げ	—	11	2×10·11	2×10·11	0	0	16	1000
グランドブラスター(弱)	上	—	1	18	18	16	12	6·12	600
グランドブラスター(強)	上	—	1	22	22	20	13	6·12	800
スピニングランサー(弱)	上	—	4	4×4	4×4	6×4	0	6·12×4	200×4
スピニングランサー(強)	上	—	11	4×10·11	4×10·11	6×10·20	最終段のみ48	6·12×11	200×11
クレイジードラム(弱)	上	—	N	5×n	5×n	4×n	0	6·12	300
クレイジードラム(強)	上	—	N	7×n	7×n	4×n	0	8·12	400
カリフォルニアロマンス(弱)	上	—	3	14×3 ※1	14×3 ※1	14×3 ※1	13×3 ※1	6·12	400×3
カリフォルニアロマンス(強)	上	—	4	14×4 ※1	17×4 ※1	16×4 ※1	14×4 ※1	6·12	300×4
クロスダイビング(弱)	上	—	1	21	21	19	16	6·12	500
クロスダイビング(強)	上	—	1	24	24	21	19	6·12	800

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ブラスターウェイブ	上	—	4	23×4 ※1	23×4 ※1	—	—	—	400×4
ライジングスピア	投げ	—	15	3×15	—	—	—	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ブラスターウェイブ	上	—	10	31×10 ※1	31×10 ※1	—	—	—	500×10
ライジングスピア	投げ	—	21	3×20·19	—	—	—	—	2500

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。

矢吹 真吾

SHINGO YABUKI

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	5	7	4	4	10	100
近距離B	下	○	1	4	7	4	4	10	200
近距離C	上	○	1	11	18	19	12	14	300
近距離D	上	○	1	12	19	21	24	14	400
遠距離A	上	○	1	6	9	5	5	10	100
遠距離B	上	×	1	5	7	5	4	10	200
遠距離C	上	×	1	13	19	25	19	14	300
遠距離D	上	×	1	15	22	21	21	14	400
しゃがみA	上	○	1	4	7	4	3	10	100
しゃがみB	下	×	1	5	7	4	4	10	200
しゃがみC	上	○	1	11	14	18	22	14	200
しゃがみD	下	○	1	16	23	14	9	14	300
垂直ジャンプA	中	×	1	7(5) ※1	10(7) ※1	6(4) ※1	4	10	300
垂直ジャンプB	中	×	1	8(6) ※1	11(9) ※1	7(5) ※1	5	10	300
垂直ジャンプC	中	×	1	13(10) ※1	19(16) ※1	20(16) ※1	18(16) ※1	14	400
垂直ジャンプD	中	×	1	15(14) ※1	22(14) ※1	20(17) ※1	17(15) ※1	14	400
斜めジャンプA	中	×	1	6(5) ※1	9(7) ※1	5(4) ※1	5(4) ※1	10	300
斜めジャンプB	中	×	1	7(6) ※1	10(9) ※1	6(5) ※1	5	10	300
斜めジャンプC	中	×	1	10	16	17(16) ※1	17(16) ※1	14	400
斜めジャンプD	中	×	1	13(14) ※1	19(14) ※1	18(17) ※1	15	14	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	○(×) ※2	1	17(7) ※2	17(7) ※2	27(5) ※2	16(5) ※2	20(2) ※2	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※1	16(14) ※1	14(17) ※1	12(15) ※1	20	800(400) ※1

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
釟鉄(C投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
一刹背負い投げ·不完全(D投げ)	投げ	—	1	19	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	○	1	7	10	6	4	0	300
外式·轟斧カッコだけ	上·上	×·○	2	8×2	11×2	0	0	8×2	400×2

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
百式 鬼焼き　未完成(弱)	上	—	1	13	19	20	12	6·4	400
百式·鬼焼き　未完成(強)	上·上	—	1	15×2 ※4	15×2 ※4	28×2 ※4	18×2 ※4	6·4×2	400
百壱式·朧車　未完成(弱)	上	—	1	15	22	30	0	6·6	800
百壱式·朧車　未完成(強)	上·上·上	—	3	8×3	15×3	7×3	0	6·6×3	400×3
百壱式 朧車　未完成(強)(三段目失敗時)	ガード不能	—	1	10	20	7	0	6	800
百拾四式·荒咬み　未完成	上	—	1	12	18	13	18	6·6	400
百拾五式 毒咬み　未完成	上	—	1	11	16	14	16	8·6	400
百拾五式 毒咬み　未完成(クリティカル時)	ガード不能	—	2	10·10	15·15	0	0	6·8×2	400×2
真吾謹製　オレ式·鉈研ぎ	打撃投げ	—	3	6×3	6×3	0	0	8×3	300×3
真吾キック(弱)	上	—	1	19	23	34	27	6·6	300
真吾キック(強)	上	—	1	24	27	34	27	6·6	400
真吾謹製　オレ式·月射	中	—	1	8	14	5	0	4·16	700
真吾謹製　オレ式·月射(当て身成功時)	当て身	—	1	17	17	10	0	4·16	1000

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
バーニングSHINGO	上	—	4	10×4	16×4	0	0	0	500×4
外式·駈け鳳凰	上	—	1	36	44	0	17	0	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
バーニングSHINGO	上	—	7	9×7	19×7	0	0	0	400×7
外式·駈け鳳凰	上	—	1	52	60	0	51	0	2500

※1…( )内は小、中ジャンプのものです。　※2…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。　※3…半数補正がかかります。

如月 影二

EIJI KISARAGI

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	4	7	4	4	6	100
近距離B	上	○	1	4	7	4	4	6	200
近距離C	上	○	1	12	19	19	12	12	300
近距離D	上·上	×·○	2	9×2 ※1	9×2 ※1	13×2 ※1	13×2 ※1	12×2	400×2
遠距離A	上	○	1	7	10	5	5	6	100
遠距離B	下	○	1	4	7	5	4	6	200
遠距離C	上	○	1	11	18	25	19	12	300
遠距離D	上	×	1	16	23	21	21	12	400
しゃがみA	上	○	1	4	7	4	3	6	100
しゃがみB	下	×	1	4	7	4	4	6	200
しゃがみC	上	○	1	12	15	18	22	12	200
しゃがみD	下·上	○·×	2	11×2 ※1	11×2 ※1	14×2 ※1	9×2 ※1	12×2	300×2
垂直ジャンプA	中	×	1	8(6) ※2	11(9) ※2	6(4) ※2	4	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	8(6) ※2	11(9) ※2	6(4) ※2	4	6	300
垂直ジャンプC	中	×	1	15(11) ※2	22(18) ※2	20(16) ※2	18(16) ※2	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	15(14) ※2	22(14) ※2	20(17) ※2	17(15) ※2	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	7(6) ※2	10(9) ※2	5(4) ※2	5(4) ※2	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	7(6) ※2	10(9) ※2	5(4) ※2	5(4) ※2	8	300
斜めジャンプC	中	×	1	14(11) ※2	20(18) ※2	17(18) ※2	17(16) ※2	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	14	20(14) ※2	17	17(15) ※2	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	○(×) ※3	1	16(7) ※3	16(7) ※3	27(5) ※3	16(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
空中一本投げ(C投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
空中一本投げ(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	○	1	8	11	6	4	0	300

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
気孔砲(弱)	上	—	1	20	25	20	12	8·10	500
気孔砲(強)	上	—	1	20	25	20	12	8·10	700
流影陣(弱)	上	—	1	16	19	0	10	4·8	400
流影陣(強)	上	—	1	16	19	0	10	4·8	400
天馬脚(弱)	上	—	4	12×4 ※1	22×4 ※1	16×4 ※1	1×4 ※1	4·8×4	100×4
天馬脚(強)	上	—	5	12×5 ※1	11×5 ※1	8×5 ※1	1×5 ※1	4·8×5	100×5
影縫い	上	—	1	11	11	11	0	2·2	0
雛み斬り	上	—	1	17	23	16	18	4·8	100
骨破斬り	上	—	1	20	24	28	18	4·8	0
影うつし	—	—	—	—	—	—	—	—	—

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
斬鉄蟷螂拳	上	—	9	0·4×7·13	0·4×7·13	0	0	0	100×9
斬鉄波	上	—	1	38	38	0	0	0	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
斬鉄蟷螂拳	上	—	22	0·3×20·14	0·3×20·14	0	0	0	100×22
斬鉄波	上	—	2	40×2 ※1	40×2 ※1	0	0	0	2500×2

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。

藤堂 香澄

KASUMI TODOH

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	6	9	4	4	6	100
近距離B	上	○	1	5	7	4	4	6	200
近距離C	上	○	1	12	19	19	12	12	300
近距離D	上	○	1	13	19	21	24	12	400
遠距離A	上	○	1	7	10	5	5	6	100
遠距離B	上	○	1	6	9	5	4	6	200
遠距離C	上	必	1	14	20	25	19	12	300
遠距離D	上	×	1	16	23	21	21	12	400
しゃがみA	上	○	1	5	7	4	3	6	100
しゃがみB	下	○	1	6	9	4	4	6	200
しゃがみC	上	○	1	14	20	18	22	12	200
しゃがみD	下	○	1	17	23	14	9	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	8(6) ※1	11(9) ※1	6(4) ※1	4	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	9(7) ※1	11(10) ※1	7(5) ※1	5	6	300
垂直ジャンプC	中·中	○·○	2	9×2(13×2) ※1、2	9×2(13×2) ※1、2	14×2(10×2) ※1、2	14×2(10×2) ※1、2	12×2	400×2
垂直ジャンプD	中	×	1	16(14) ※1	23(14) ※1	20(17) ※1	17(15) ※1	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	7(6) ※1	10(9) ※1	5(4) ※1	5(4) ※1	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	8(7) ※1	11(10) ※1	6(5) ※1	5	6	300
斜めジャンプC	中·中	○·○	2	8×2(13×2) ※1、2	8×2(13×2) ※1、2	12×2(10×2) ※1、2	12×2(10×2) ※1、2	12×2	400×2
斜めジャンプD	中	×	1	14	20(14) ※1	18(17) ※1	15	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	18(7) ※3	18(7) ※3	27(5) ※3	16(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	○	1	16(14) ※1	16(14) ※1	14(17) ※1	12(15) ※1	16	800(400) ※1

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
百足畳み(C投げ)	投げ	—	1	22	—	—	—	—	1000
蝸牛掛け(D投げ)	投げ	—	1	22	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	8	11	6	4	0	300
肘当て	中	×	1	8	11	8	8	8	400
→キャンセル版	上	○	1	8	11	8	8	8	400

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
重ね当て(弱)	上	—	1	16	16	13	12	12·6	500
重ね当て(強)	上	—	1	20	20	22	20	12·6	800
空中重ね当て	上	—	1	15	15	18	22	12·6	700
対空重ね当て(弱)	上	—	1	17	25	13	12	12·6	500
対空重ね当て(強)	上	—	1	17	25	13	12	12·6	800
白山桃(弱)	上·上	—	2	9×2	9×2	4×2	7×2	12·6×2	400×2
白山桃(強)	上·上	—	2	12×2	12×2	4×2	7×2	12·8×2	800×2
双掌弾	上	—	1	8	8	8	8	12·6	400
諸手返し	—	—	1	4	4	0	0	0	0
甲割り	—	—	1	14	22	8	24	6	300
雷吼	上	—	1	14	22	8	24	12·6	300
滅身無投	当て身	—	1	10	10	0	0	12	1000
殺掌陰蹴	当て身	—	1	20	20	0	0	12	1000
竜巻槍打	打撃投げ	—	4	7×4	7×4	0	0	6·3×4	300×4

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
超重ね当て	上	—	1	38	38	—	—	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
超重ね当て	上	—	10	29×10 ※2	29×10 ※2	—	—	—	600×10

※1…( )内は小、中ジャンプのものです。　※2…半数補正がかかります。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。

ルガール・バーンシュタイン

RUGAL BERNSTEIN

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	9	11	5	2	8	100
近距離B	上	○	1	8	11	5	2	8	200
近距離C	上·上	○·○	2	11×2 ※1	11×2 ※1	14×2 ※1	6×2 ※1	14×2	300×2
近距離D	上·上	○·×	2	11×2 ※1	11×2 ※1	11×2 ※1	4×2 ※1	14×2	400×2
遠距離A	上	×	1	9	11	6	2	8	100
遠距離B	下	○	1	7	10	5	2	8	200
遠距離C	上	必	1	16	23	18	16	14	300
遠距離D	上	×	1	16	23	28	18	14	400
しゃがみA	上	○	1	6	9	5	2	8	100
しゃがみB	下	×	1	7	10	8	2	8	200
しゃがみC	上	○	1	11	18	11	6	14	200
しゃがみD	下	○	1	15	22	12	7	14	300
垂直ジャンプA	中	×	1	10(9) ※2	13(11) ※2	6(4) ※2	4(3) ※2	8	300
垂直ジャンプB	中	×	1	8	11	6(4) ※2	4(3) ※2	8	300
垂直ジャンプC	中	×	1	15(14) ※2	22(20) ※2	19	9(10) ※2	14	400
垂直ジャンプD	中	×	2(1) ※2	11×2(14) ※1、2	18×2(14) ※1、2	14×2(17) ※1、2	5×2(15) ※1、2	14×2(14) ※2	400×2(400) ※2
斜めジャンプA	中	×	1	9	11	5(4) ※2	3	8	300
斜めジャンプB	中	×	1	8	11	5(4) ※2	3	8	300
斜めジャンプC	中	×	1	14	20	19	10	14	400
斜めジャンプD	中	×	1	13(14) ※2	19(14) ※2	16(17) ※2	8(15) ※2	14	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	17(7) ※3	17(7) ※3	16(5) ※3	18(5) ※3	18(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	18(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	18	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
スコーピオン·デスロック(C投げ)	投げ	—	1~4	6×1~4	—	—	—	—	1000
スクーピオンブロウ(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	10	13	6	4	0	300
ダブルトマホーク	上·中	○·×	2	7×2	10×2	12×2	4×2	8×2	800
→キャンセル版	上·上	○·×	2	4×2	7×2	0	0	8×2	800

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
烈風拳(弱)	上	—	1	13	13	15	8	6·10	500
烈風拳(強)	上	—	1	15	15	13	10	6·10	700
カイザーウェイブ(弱)	上	—	1	20	20	16	8	10·10	1000
→2段階ため	上	—	2	20×2 ※1	20×2 ※1	14×10 ※1	10×2 ※1	10·10×2	1000
→3段階ため	上	—	3	20×3 ※1	20×3 ※1	18×3 ※1	12×3 ※1	10·10×3	1000
カイザーウェイブ(強)	上	—	1	20	20	13	10	10·10	1000
→2段階ため	上	—	2	20×2 ※1	20×2 ※1	12×2 ※1	12×2 ※1	10·10×2	1000
→3段階ため	上	—	3	20×3 ※1	20×3 ※1	13×3 ※1	14×3 ※1	10·10×3	1000
ジェノサイドカッター(弱)	上	—	2	12×2 ※1	12×2 ※1	14×2 ※1	4×2 ※1	12·6×2	300×2
ジェノサイドカッター(強)	上	—	2	13×2 ※1	21×2 ※1	16×2 ※1	8×2 ※1	12·6×2	400×2
ダークバリア(弱)	上	—	1	12	12	11	10	8·4	600
ダークバリア(強)	上	—	1	12	12	11	10	8·4	800
ゴッドプレス(弱)	上	—	2	18	18	0	—	8·16	1000
ゴッドプレス(強)	上	—	2	20	20	0	—	8·16	1000

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ギガンテックプレッシャー	上	—	1	39	39	0	0	0	2500
デッドエンドスクリーマー	投げ	—	17	3×17	3×17	0	0	0	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ギガンテックプレッシャー	上	—	2	30×2	30×2	0	0	0	2500
デッドエンドスクリーマー	投げ	—	22	16·3×21	16·3×21	0	0	0	2500

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。

テリー・ボガード(裏)

ANOTHER TERRY BOGARD

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	5	7	4	8	6	100
近距離B	上	○	1	5	7	5	5	6	200
近距離C	上	○·○	2	9×2 ※1	9×2 ※1	9×2 ※1	13×2 ※1	12×2	300×2
近距離D	上	○	1	12	19	16	15	12	400
遠距離A	上	○	1	7	10	4	8	6	100
遠距離B	上	×	1	5	7	5	5	6	200
遠距離C	上	×	1	16	23	21	18	12	300
遠距離D	上	×	1	15	22	24	13	12	400
しゃがみA	上	○	1	6	9	3	7	6	100
しゃがみB	下	×	1	7	10	3	3	6	200
しゃがみC	上	○	1	13	19	17	23	12	200
しゃがみD	下	○	1	16	23	14	10	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	9(7) ※2	11(10) ※2	6(4) ※2	9(8) ※2	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	6(5) ※2	9(7) ※2	7(5) ※2	6(4) ※2	6	300
垂直ジャンプC	中	×	1	17(11) ※2	23(18) ※2	19(16) ※2	18(14) ※2	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	16(11) ※2	23(14) ※2	18(15) ※2	15(14) ※2	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	8(7) ※2	11(10) ※2	5(4) ※2	9(8) ※2	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	6(5) ※2	9(7) ※2	6(5) ※2	4	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	12(11) ※2	19(18) ※2	19(16) ※2	16(14) ※2	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	14(11) ※2	21(14) ※2	16(15) ※2	14	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	○(×) ※3	1	16(7) ※3	16(7) ※3	18(5) ※3	14(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(11) ※2	18(14) ※2	16(15) ※2	14	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
グラスピングアッパー(C投げ)	投げ	—	1	19	—	—	—	—	1000
バスタースルー(D投げ)	投げ	—	1	18	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	9	11	6	9	0	300
ライジングアッパー	上	○	1	13	15	13	14	7	800
→キャンセル版	上	○	1	13	15	0	4	7	800
バックナックル	上	○	2	5×2	7×2	0	6×2	8×2	400×2

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
パワーウェイブ(弱)	上	—	1	11	13	16	16	6·10	500
パワーウェイブ(強)	上	—	1	13	15	13	17	6·10	700
ラウンドウェイブ	下	○	1	7	7	11	14	10·14	800
ファイヤーキック(弱)	下·上	—	2	6×2 ※1	6×2 ※1	10×2 ※1	12×2 ※1	8·6×2	400×2
ファイヤーキック(強)	下·上	—	2	7×2 ※1	7×2 ※1	11×2 ※1	14×2 ※1	8·6×2	500×2
バーンナックル(弱)	上	—	1	18	23	31	18	14·14	60
バーンナックル(強)	上	—	1	22	30	32	21	14·14	800
クラックシュート(弱)	上	—	4	10×4 ※1	10×4 ※1	10×4 ※1	0 ※1	12·4×4	300×4
クラックシュート(強)	上	—	4	11×4 ※1	11×4 ※1	6×4 ※1	0 ※1	12·4×4	400×4
ライジングタックル(弱)	上	—	5	4×5	7×5	5×5	0	16·2×5	100×5
ライジングタックル(強)	上	—	7	10×7 ※1	10×7 ※1	4×7 ※1	0 ※1	16·2×7	100×7

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
パワーゲイザー	上	—	1	37	48	—	38	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
パワーゲイザー	上	—	1	21×3	32×3	—	0	—	1000×3

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。

アンディ・ボガード(裏)

ANOTHER ANDY BOGARD

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	7	10	5	7	8	100
近距離B	上	○	1	8	11	4	8	8	200
近距離C	上	○·○	2	11×2 ※1	11×2 ※1	13×2 ※1	11×2 ※1	14×2	300×2
近距離D	上	×	1	17	23	22	16	14	400
遠距離A	上	×	1	7	10	5	6	8	100
遠距離B	上	×	1	8	11	4	7	8	200
遠距離C	上	×	1	16	23	22	14	14	300
遠距離D	上	×	1	17	23	27	16	14	400
しゃがみA	上	○	1	8	11	5	5	8	100
しゃがみB	下	○	1	8	11	4	6	8	200
しゃがみC	上	○	1	15	22	18	28	14	200
しゃがみD	下	×	1	15	22	18	16	14	300
垂直ジャンプA	中	○	1	10(6) ※2	13(9) ※2	7(5) ※2	7(6) ※2	8	300
垂直ジャンプB	中	×	1	10(7) ※2	13(10) ※2	6(5) ※2	8(6) ※2	8	300
垂直ジャンプC	中	○	1	17(13) ※2	23(19) ※2	23(21) ※2	18(12) ※2	14	400
垂直ジャンプD	中	×	1	16(14) ※2	23(14) ※2	18(17) ※2	14	14	400
斜めジャンプA	中	○	1	8(6) ※2	11(9) ※2	6(5) ※2	7(6) ※2	8	300
斜めジャンプB	中	×	1	9(7) ※2	11(10) ※2	6(5) ※2	7(6) ※2	8	300
斜めジャンプC	中	○	1	13	19	21	14(12) ※2	14	400
斜めジャンプD	中	×	1	13(14) ※2	19(14) ※2	17	14	14	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	17(7) ※3	17(7) ※3	18(5) ※3	16(5) ※3	18(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	○	1	16(14) ※2	16(14) ※2	16(17) ※2	16(14) ※2	18	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
刪極·改(C投げ)	投げ	—	2	12×2 ※1	—	—	—	—	1000
抱え込み投げ(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	10	13	7	7	0	300
上げ面	上	○·○	2	8×2	11×2	0	0	14×2	300×2
上顎	中	×	1	14	17	30	11	14	800
→キャンセル版	上	○	1	8	11	0	0	14	800

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
斬影拳(弱)	上	—	1	13	13	13	11	14·8	600
斬影拳(強)	上	—	1	15	15	13	22	14·6	800
我弾幸(弱)	上	—	1	8	8	8	0	0·8	500
我弾幸(強)	上	—	1	9	9	6	12	0·8	700
飛翔拳(弱)	上	—	1	12	12	16	16	10·8	500
飛翔拳(強)	上	—	1	13	13	13	16	10·8	700
昇龍弾(弱)	上	—	4	5×4	5×4	4×4	0	10·6×4	300×4
昇龍弾(強)	上	—	4	5×4	5×4	4×4	0	10·6×4	400×4
空破弾(弱)	上	—	5	10×5 ※1	10×5 ※1	5×5 ※1	6×5 ※1	8·6×5	200×5
空破弾(強)	上	—	5	11×5 ※1	11×5 ※1	3×5 ※1	4×5 ※1	8·6×5	300×5
撃壁背水掌	上	—	4	4×3·9	4×3·9	3×3·6	3×3·5	7·8×4	300×3·200
爆震	投げ	—	1	14	—	—	—	20	1000

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
絶　裂破弾(弱)	上	—	7	6×7	6	—	0	—	200×7
絶　裂破弾(強)	上	—	8	6×8	6	—	0	—	200×8
男打弾	上	—	2~6	13×1~5·20 ※1	13×1~5·20 ※1	—	0·32 ※1	—	300×1~5·1000

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
絶　裂破弾	上	—	16	4×16	4	—	0	—	100×16
男打弾	上	—	2~12	18×1~11·26 ※1	18×1~11·26 ※1	—	0·32 ※1	—	100×1~11·1500

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。

ジョー・ヒガシ(裏)

ANOTHER JOE HIGASHI

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	4	7	3	7	6	100
近距離B	上	○	1	7	10	4	8	6	200
近距離C	上	○	1	10	17	14	18	12	300
近距離D	上	×	1	11	18	13	20	12	400
遠距離A	上	○	1	5	7	3	7	6	100
遠距離B	上	○	1	7	10	4	8	6	200
遠距離C	上	×	1	11	18	17	24	12	300
遠距離D	上	×	1	13	19	14	29	12	400
しゃがみA	上	○	1	4	7	3	6	6	100
しゃがみB	下	×	1	6	9	3	7	6	200
しゃがみC	上	○	1	10	17	13	16	12	200
しゃがみD	下	必	1	15	22	13	18	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	7(6) ※1	10(9) ※1	5(3) ※1	8(7) ※1	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	8(6) ※1	11(9) ※1	6(4) ※1	9(8) ※1	6	300
垂直ジャンプC	中	×	1	14(11) ※1	21(18) ※1	18(15) ※1	17(16) ※1	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	15(14) ※1	20(14) ※1	15(13) ※1	18(17) ※1	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	6	9	4(3) ※1	8(7) ※1	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	9(6) ※1	11(9) ※1	5(4) ※1	9(8) ※1	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	11	18	16(15) ※1	17(16) ※1	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	13(14) ※1	19(14) ※1	13	18(17) ※1	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※2	1	16(7) ※2	16(7) ※2	18(5) ※2	24(5) ※2	16(2) ※2	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※1	16(14) ※1	16(13) ※1	21(17) ※1	16	800(400) ※1

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ひざ地獄(C投げ)	投げ	—	4	6×4	—	—	—	—	1000
レッグスルー(D投げ)	投げ	—	1	19	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	7	10	5	8	0	300
ローキック	上	○	1	10	13	22	12	14	800
スライディング	下	×	1	12	16	18	24	10	600
→キャンセル版	上	×	1	9	11	8	0	10	500

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ハリケーンアッパー(弱)	上	—	1	11	16	16	23	6·8	600
ハリケーンアッパー(強)	上	—	1	12	14	16	14	6·8	700
爆裂拳(弱)	上	—	36	10×36 ※3	13×36 ※3	1×36 ※3	1×36 ※3	4·4×36	100×36
爆裂拳(強)	上	—	36	10×36 ※3	12×36 ※3	1×36 ※3	1×36 ※3	4·4×36	200×36
爆裂フィニッシュ(弱)	上	—	1	12	12	13	20	8·8	600
爆裂フィニッシュ(強)	上	—	2	12×2 ※3	12×2 ※3	13×2 ※3	20×2 ※3	8·8×2	600×2
タイガーキック(弱)	上	—	1	10	10	16	8	14·6	500
タイガーキック(強)	上	—	2	14×2 ※3	14×2 ※3	12×2 ※3	14×2 ※3	14·6×2	700×2
スラッシュキック(弱)	上	—	1	17	25	18	12	12·12	600
スラッシュキック(強)	上	—	1	19	30	18	14	12·12	800
プレッシャーニー(弱)	上	—	2	4×2	7×2	3×2	7×2	14·8×2	200×2
プレッシャーニー(強)	上	—	2	6×2	6×2	8×2	8×2	14·8×2	300×2
黄金のふくらはぎ	上	—	1	14	14	8	8	8	500

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
スクリューアッパー	上	—	N	20×n ※3	20×n ※3	—	0 ※3	—	2500
サンダーファイヤー	上	—	10	2×5·20×5 ※4	2×5·20×5 ※4	—	2×5·8×5 ※4	—	100×5·300×5

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
スクリューアッパー	上	—	N	29×n ※3	29×n ※3	—	0 ※3	—	2500
サンダーファイヤー	上	—	15	2×8·22×6·14 ※5	2×8·22×6·14 ※5	—	2×8·8×6·0 ※5	—	100×8·400×7

※1…( )内は小、中ジャンプのものです。　※2…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。　※3…半数補正がかかります。
※4…5段目以降にそれぞれ半数補正がかかります。　※5…9~14段目にそれぞれ半数補正がかかります。

リョウ・サカザキ(裏)

ANOTHER RYO SAKAZAKI

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	8	11	4	9	8	100
近距離B	上	○	1	7	10	4	6	8	200
近距離C	上	○	1	14	20	22	13	14	300
近距離D	上	○	1	14	20	16	25	14	400
遠距離A	上	○	1	9	11	4	9	8	100
遠距離B	上	×	1	7	10	4	6	8	200
遠距離C	上	×	1	17	23	21	15	14	300
遠距離D	上	×	1	14	20	19	22	14	400
しゃがみA	上	○	1	7	10	5	6	8	100
しゃがみB	下	×	1	6	9	5	5	8	200
しゃがみC	上	○	1	15	22	16	23	14	200
しゃがみD	下	○	1	15	22	13	23	14	300
垂直ジャンプA	中	×	1	7(5) ※1	10(7) ※1	8(7) ※1	8(7) ※1	8	300
垂直ジャンプ6	中	×	1	6(5) ※1	9(7) ※1	8(7) ※1	5(4) ※1	8	300
垂直ジャンプC	中	×	1	11	18	22(21) ※1	16(15) ※1	14	400
垂直ジャンプD	中	×	1	11	16(14) ※1	18(16) ※1	17(15) ※1	14	400
斜めジャンプA	中	×	1	6(5) ※1	9(7) ※1	7	8(7) ※1	8	300
斜めジャンプB	中	×	1	5	7	7	4	8	300
斜めジャンプC	中	×	1	11	18	21	15	14	400
斜めジャンプD	中	×	1	11	18(14) ※1	16	16(15) ※1	14	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※2	1	18(7) ※2	18(7) ※2	21(5) ※2	15(5) ※2	18(2) ※2	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(11) ※1	16(14) ※1	14(16) ※1	14(15) ※1	18	800(400) ※1

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
谷落とし(C投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
巴投げ(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	7	10	8	8	0	300
氷柱割り	中	×	1	14	17	16	18	14	800
→キャンセル版	上	×	1	8	11	8	0	14	800

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
虎煌拳(弱)	上	—	1	13(13) ※3	18(18) ※3	16(17) ※3	17(16) ※3	6·10(6·16) ※3	500(600) ※3
虎煌拳(強)	上	—	1	14(13) ※3	20(18) ※3	12(17) ※3	20(16) ※3	6·10(6·16) ※3	700(600) ※3
虎咆(弱)	上	—	1	13	13	9	11	12·6	300
虎咆(強)	上	—	2	14×2	20×2	26×2	14×2	12·6×2	500×2
飛燕疾風脚(弱)	上	—	1	14	16	16	13	14·8	300
飛燕疾風脚(強)	上	—	2	9×2	11×2	5×2	12×2	14·8×2	300×2
暫烈拳	上	—	13	0·3×10·7 ※4	—	0 ※5	0 ※5	14·2×13	1000

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
覇王翔吼拳	上	—	1	38	48	—	0	—	2500
龍虎乱舞	上	—	15	0·3×12·7×2	—	—	0	—	100×13·500×2

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
覇王翔吼拳	上	—	5	12×5	22×5	—	0	—	2500
龍虎乱舞	上	—	28	0·3×19·1×3·3×5	—	—	0	—	100×28

※1…( )内は小、中ジャンプのものです。 ※2…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。 ※3…( )内は空中虎煌拳のデータです。
※4…2〜11段目の3×10に半数補正がかかります。 ※5…半数補正がかかります。

ロバート・ガルシア(裏)

ANOTHER ROBERT GARCIA

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	×	1	7	10	3	7	6	100
近距離B	下	○	1	8	11	3	10	6	200
近距離C	上	○	1	12	19	13	18	12	300
近距離D	上·上	×·×	2	11×2 ※1	11×2 ※1	13×2 ※1	12×2 ※1	12×2	400×2
遠距離A	上	×	1	7	10	3	7	6	100
遠距離B	上	×	1	9	11	3	10	8	200
遠距離C	上	×	1	14	20	19	21	12	300
遠距離D	上	×	1	17	23	19	20	12	400
しゃがみA	上	○	1	6	9	4	6	6	100
しゃがみB	下	必	1	7	10	4	7	6	200
しゃがみC	上	○	1	13	19	12	18	12	200
しゃがみD	下	○	1	15	22	14	21	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	6(5) ※2	9(7) ※2	7(6) ※2	6(5) ※2	6	300
垂直ジャンプB	中	○	1	7(5) ※2	10(7) ※2	7(6) ※2	9(8) ※2	6	300
垂直ジャンプC	中	×	1	11	18	17(15) ※2	18(16) ※2	12	400
垂直ジャンプD	中	○	1	12(14) ※2	19(14) ※2	21(17) ※2	17(15) ※2	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	5	7	6	5	6	300
斜めジャンプB	中	○	1	6(5) ※2	9(7) ※2	6	9(8) ※2	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	11	18	15	17(16) ※2	12	400
斜めジャンプD	中	○	1	11(14) ※2	18(14) ※2	20(17) ※2	16(15) ※2	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	17(7) ※3	17(7) ※3	14(5) ※3	24(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	○	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
龍跳脚(C投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
首切り投げ(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	6	9	7	6	0	300
龍翻蹴	上	○	1	10	13	0	0	14	600
旬龍降脚蹴り	中	×	1	14	17	16	21	14	800
→キャンセル版	上	○	1	7	10	0	8	14	800

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
龍撃拳(弱)	上	—	1	12	16	19	19	6·10	500
龍撃拳(強)	上	—	1	14	18	15	22	6·10	700
龍牙(弱)	上	—	1	13	13	16	13	6·6	300
龍牙(強)	上	—	2	10×2	13×2	7×2	16×2	6·6×2	500×2
飛燕疾風脚(弱)	上	—	1	14	21	16	14	14·16	500
飛燕疾風脚(強)	上	—	2	13×2 ※1	13×2 ※1	10×2 ※1	15×2 ※1	14·16×2	700×2
飛燕龍神脚(弱)	上	—	1	15	19	19	14	12·12	500
飛燕龍神脚(強)	上	—	1	15	18	16	17	12·12	700
幻影脚	上	—	13	0·4×11·7 ※4	—	0 ※1	0 ※1	14·2×13	1000

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
覇王翔吼拳	上	—	1	36	48	—	0	—	2500
龍虎乱舞	上	—	15	0·3×12·7×2	—	—	0	—	100×13·500×2

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
覇王翔吼拳	上	—	5	30×5 ※1	30×5 ※1	—	0 ※1	—	2500
龍虎乱舞	上	—	28	0·3×19·1×3·3×5	—	—	0	—	100×28

※1…半数補正がかかります。 ※2…( )内は小、中ジャンプのものです。 ※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。
※4…2〜12段目の4×11に半数補正がかかります。

ユリ・サカザキ(裏)

ANOTHER YURI SAKAZAKI

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	7	10	5	8	6	100
近距離B	下	○	1	6	9	5	5	6	200
近距離C	上	○	1	13	19	23	13	12	300
近距離D	上	○	1	12	19	17	14	12	400
遠距離A	上	○	1	7	10	5	8	6	100
遠距離B	上	×	1	6	9	5	5	6	200
遠距離C	上	○	1	14	20	13	14	12	300
遠距離D	上	×	1	12	19	20	15	12	400
しゃがみA	上	○	1	5	7	6	5	6	100
しゃがみB	下	×	1	5	7	6	4	6	200
しゃがみC	上	○	1	13	19	17	17	12	200
しゃがみD	下	○	1	14	20	14	16	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	7(5) ※1	10(7) ※1	9(8) ※1	7(6) ※1	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	6(5) ※1	9(7) ※1	9(8) ※1	4	6	300
垂直ジャンプC	中	×	1	12	19	23(22) ※1	24(14) ※1	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	11(14) ※1	18(14) ※1	19(17) ※1	22(15) ※1	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	6(5) ※1	9(7) ※1	8	7(6) ※1	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	5	7	8	4	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	12	19	22	14	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	11(14) ※1	18(14) ※1	17	15	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※2	1	15(7) ※2	15(7) ※2	22(5) ※2	15(5) ※2	16(2) ※2	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※1	16(14) ※1	14(17) ※1	12(15) ※1	16	800(400) ※1

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
鬼はりて(C投げ)	投げ	—	1	18	—	—	—	—	1000
さいれんと投げ(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
燕落とし(空中投げ)	投げ	—	1	16	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	7	10	9	7	0	300
燕翼	中	×	1	12	15	17	17	14	800
→キャンセル版	上	×	1	12	15	0	24	14	800

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
虎煌拳(弱)	上	—	1	12	12	22	16	6·10	500
虎煌拳(強)	上	—	1	14	14	18	19	6·10	700
雷煌拳	上	—	1	15	15	19	15	12·12	600
砕破(弱)	上	—	1	17	28	15	16	6·16	600
砕破(強)	上	—	1	19	19	15	26	8·16	800
百烈ビンタ	投げ	—	13	3×11	—	0	—	20	800

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
覇王翔吼拳	上	—	1	36	36	—	0	—	2500
芯!ちょうアッパー(クリーンヒット)	上	—	3	6·35·12	6·35·12	—	0	—	1500·1000
芯!ちょうアッパー(先端ヒット)	上	—	1	12 ※3	12 ※3	—	0 ※3	—	1000
飛燕鳳凰脚	上	—	16	0·3×15	—	—	0	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
覇王翔吼拳	上	—	5	29×5 ※3	29×5 ※3	—	0 ※3	—	2500
芯!ちょうアッパー(クリーンヒット)	上	—	3	8·59·12	8·59·12	—	0	—	1500·1000
芯!ちょうアッパー(先端ヒット)	上	—	1	12 ※3	12 ※3	—	0 ※3	—	1000
飛燕鳳凰脚	上	—	26	0·2×23·3·33	—	—	0	—	2500

※1…( )内は小、中ジャンプのものです。 ※2…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。 ※3…半数補正がかかります。

乾いた大地の社

ANOTHER YASHIRO NANAKASE

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	7	10	3	8	6	100
近距離6	上	○	1	6	9	5	5	6	200
近距離C	上	○	1	13	19	15	16	12	300
近距離D	上	○	1	14	20	23	26	12	400
遠距離A	上	○	1	7	10	4	8	6	100
遠距離B	上	×	1	7	10	5	7	6	200
遠距離C	上	○	1	15	22	15	24	12	300
遠距離D	上	×	1	17	23	17	19	12	400
しゃがみA	上	○	1	5	7	3	6	6	100
しゃがみB	下	×	1	7	7	3	5	6	200
しゃがみC	上	○	1	14	20	13	17	12	200
しゃがみD	下	○·×	2	16×2 ※1	23×2 ※1	16×2 ※1	18×2 ※1	12×2	300
垂直ジャンプA	中	×	1	9(7) ※2	11(10) ※2	5(4) ※2	9(6) ※2	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	10(6) ※2	10(6) ※2	6(3) ※2	7(5) ※2	6	300
垂直ジャンプC	中	×	1	17(12) ※2	23(19) ※2	17(12) ※2	19(16) ※2	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	17(14) ※2	19(14) ※2	19(17) ※2	15	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	9(7) ※2	11(10) ※2	5(4) ※2	7(6) ※2	6	300
斜めジャンプ6	中	×	1	9(6) ※2	9(6) ※2	6(3) ※2	6(5) ※2	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	12	19	15(12) ※2	17(16) ※2	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	12(14) ※2	15(14) ※2	17	15	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	19(7) ※3	19(7) ※3	16(5) ※3	29(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ばく(C投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
べき(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	9	11	5	9	0	300
さく	中	×	1	7	10	0	19	14	600
→キャンセル版	上	○	1	5	7	0	0	14	800
ぶ	上	○	1	10	13	0	0	14	800

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
にらぐだいち	投げ	—	1	19	—	—	—	ヒット時10 空振り時10	1000
むせぶだいち	投げ	—	4	7×4	—	—	—	ヒット時14·空振り時10	1000
おどるだいち	投げ	—	1	20	—	—	—	6·4	500
くじくだいち	投げ	—	0	0	—	—	—	16	0

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
暗黒地獄極楽落とし	投げ	—	9	5×9	—	—	—	—	2500
あらぶるだいち	投げ	—	3	16×2·24	—	—	—	—	2500
ほえるだいち	上	—	1	34	34	—	8	—	2500
→2段階ため	上	—	1	48	48	—	16	—	2500
→3段階ため	上	—	1	58	56	—	24	—	2500
→4段階ため	ガード不能	—	1	64	64	—	0	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
暗黒地獄極楽落とし	投げ	—	11	5×10·15	—	—	—	—	2500×2
あらぶるだいち	投げ	—	7	9×6·24	—	—	—	—	2500
ほえるだいち	上	—	1	46	46	—	24	—	2500
→2段階ため	上	—	1	59	59	—	32	—	2500
→3段階ため	上 ※4	—	1	68	66	—	240	—	2500
→4段階ため	ガード不能	—	1	82	82	—	0	—	2500

※1…半数補正がかかります。 ※2…( )内は小、中ジャンプのものです。 ※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。 ※4…強制ガードクラッシュ。

荒れ狂う稲光のシェルミー

ANOTHER CHERMIE

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	5	7	4	5	6	100
近距離B	上	○·×	2	4×2 ※1	4×2 ※1	5×2 ※1	4×2 ※1	6×2	200×2
近距離C	上	○	1	13	19	18	12	12	300
近距離D	上	×	1	15	22	20	9	12	400
遠距離A	上	○	1	5	7	4	5	6	100
遠距離B	上	○·×	2	4×2 ※1	7×2 ※1	5×2 ※1	4×2 ※1	6×2	200×2
遠距離C	上	×	1	17	23	24	12	12	300
遠距離D	上	×	1	15	22	20	18	12	400
しゃがみA	上	○	1	5	7	4	6	8	100
しゃがみB	下	×	1	5	7	5	5	6	200
しゃがみC	上	○	1	13	19	19	10	12	200
しゃがみD	下	×	1	16	23	9	9	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	7(5) ※2	10(7) ※2	7(5) ※2	6(6) ※2	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	7(5) ※2	10(7) ※2	8(6) ※2	5(5) ※2	6	300
垂直ジャンプC	中	×	1	16(12) ※2	23(19) ※2	21(17) ※2	14(12) ※2	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	15(14) ※2	22(14) ※2	21(17) ※2	11(15) ※2	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	6(5) ※2	9(7) ※2	5	7(6) ※2	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	6(5) ※2	9(7) ※2	6	6(5) ※2	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	12	19	20(17) ※2	14(12) ※2	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	12(14) ※2	19(14) ※2	19(17) ※2	11(15) ※2	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	20(7) ※3	20(7) ※3	18(5) ※3	11(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	○	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ばくらい(C投げ)	投げ	—	1	19	—	—	—	—	1000
えんらい(D投げ)	投げ	—	1	21	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	7	10	7	6	0	300
こうらい	上·中	×·×	2	9×2	11×2	0	10×2	8×2	400×2
→キャンセル版	上·上	×·○	2	4×2	7×2	0	0	8×2	400×2

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
やたなぎのむち(弱)	上	—	2	7·9	13·12	12·12	7·7	12·8×2	200×2
やたなぎのむち(強)	上	—	2	7·12	15·14	9·9	10·10	12·8×2	300×2
しゃじつのおどり(弱)	上	—	5	8×5 ※1	8×5 ※1	8×5 ※1	8×5 ※1	12·4×5	100×5
しゃじつのおどり(強)	上	—	5	10×5 ※1	10×5 ※1	6×5 ※1	10×5 ※1	12·4×5	100×5
むげつのらいうん(A)	上	—	1	16	23	20	15	8·6	400
むげつのらいうん(B)	上	—	1	16	23	20	15	8·6	400
むげつのらいうん(C)	上	—	1	19	25	20	15	8·6	400
むげつのらいうん(D)	上	—	1	19	25	20	15	8·6	400
らいじんのつえ(弱)	中	—	1	18	26	31	21	10·6	400
らいじんのつえ(強)	中	—	1	20	31	26	24	10·6	700

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
暗黒雷光拳	上	—	5	8×5	17×5	—	0	—	500×5
しゅくめい げんえい しんし	上	—	1	44	44	—	0	—	300

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
暗黒雷光拳	上	—	8	8×8	25×8	—	0	—	400×8
しゅくめい げんえい しんし	上	—	5	33×5	33×5	—	0	—	300×5

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。

炎のさだめのクリス

ANOTHER CHRIS

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	4	7	3	4	6	100
近距離B	上	○	1	4	7	4	3	6	200
近距離C	上	○	1	10	16	20	20	12	300
近距離D	上	必	1	10	16	20	21	12	400
遠距離A	上	○	1	4	7	4	4	6	100
遠距離B	上	×	1	4	7	4	4	6	200
遠距離C	上·上	○·×	2	10×2 ※1	16×2 ※1	10×2 ※1	13×2 ※1	12×2	300×2
遠距離D	上	×	1	13	19	22	24	12	400
しゃがみA	上	○	1	3	6	2	4	6	100
しゃがみB	下	×	1	3	6	3	3	6	200
しゃがみC	上·上	○·×	2	11×2 ※1	11×2 ※1	9×2 ※1	20×2 ※1	12×2	200×2
しゃがみD	下	×	1	14	20	19	21	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	7(5) ※2	10(7) ※2	4(3) ※2	5	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	6(4) ※2	9(7) ※2	5(4) ※2	4(3) ※2	6	300
垂直ジャンプC	中	○	1	13(11) ※2	19(18) ※2	20(18) ※2	18(17) ※2	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	12(14) ※2	19(14) ※2	20(17) ※2	17(15) ※2	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	6(5) ※2	9(7) ※2	3	5	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	5(4) ※2	7	4	3	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	11	18	19(18) ※2	18(17) ※2	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	11(14) ※2	18(14) ※2	14(17) ※2	18(15) ※2	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	16(7) ※3	16(7) ※3	14(5) ※3	18(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ちのばつ(C投げ)	投げ	—	3	6×3	—	—	—	—	1000
てんのつみ(D投げ)	投げ	—	1	19	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	7	10	4	5	0	300
むようのおの	上	○	1	9	11	0	14	14	700
せつだんのこと	下	×	1	13	15	19	12	10	700
じゅけいのおに	上·中	×·×	2	10×2 ※1	13×2 ※1	7×2 ※1	11×2 ※1	8×2	300×2
→キャンセル版	上·上	×·○	2	7×2 ※1	10×2 ※1	4×2 ※1	4×2 ※1	8×2	300×2

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
つきをつむほのお(弱)	上	—	1	12	18	18	14	12·6	300
つきをつむほのお(強)	上	—	4	11×4 ※1	11×4 ※1	6×4 ※1	11×4 ※1	12·6×4	300×4
たいようをいるほのお(弱)	上	—	3	10×3 ※1	10×3 ※1	11×3 ※1	10×3 ※1	6·8×3	200×3
たいようをいるほのお(強)	上	—	3	11×3 ※1	11×3 ※1	10×3 ※1	10×3 ※1	6·8×3	300×3
かがみをほふるほのお(弱)	上	—	1	14	22	21	17	14·8	400
かがみをほふるほのお(強)	上	—	1	18	25	19	18	14·8	700
ししをかむほのお	打撃投げ	○	6	9×6 ※1	9×6 ※1	—	—	4×6	1000

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
暗黒大蛇薙	上	—	1	41	50	—	0	—	2500
だいちをはらうごうか	上	—	1	40	40	—	8	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
暗黒大蛇薙	上	—	3	21×3	32×3	—	3×3	—	2500
だいちをはらうごうか	上	—	3	41×3 ※1	43×3 ※1	—	0 ※1	—	2500×3

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。

山崎 竜二(裏)

ANOTHER RYUJI YAMAZAKI

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	8	11	3	4	6	100
近距離B	下	○	1	7	10	3	4	6	200
近距離C	上	○	1	15	18	16	17	12	300
近距離D	上	○·×	2	12×2 ※1	12×2 ※1	13×2 ※1	19×2 ※1	12×2	400×2
遠距離A	上	×	1	8	11	3	4	6	100
遠距離B	上	×	1	6	11	4	4	6	200
遠距離C	上	×	1	17	23	19	26	12	300
遠距離D	上	×	1	16	19	22	27	12	400
しゃがみA	上	○	1	8	11	2	3	6	100
しゃがみB	下	×	1	7	10	2	3	6	200
しゃがみC	上	○	1	14	16	17	14	12	200
しゃがみD	下	×	1	16	23	16	16	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	6(5) ※2	9(7) ※2	6(4) ※2	8(6) ※2	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	5(4) ※2	7	8(4) ※2	8(6) ※2	8	300
垂直ジャンプC	中	×	1	12	19	22	18(15) ※2	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	11(14) ※2	18(14) ※2	24(17) ※2	20(15) ※2	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	5	7	5(4) ※2	8	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	4	7	5(4) ※2	6	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	12	19	22	16(15) ※2	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	11(14) ※2	18(14) ※2	24(17) ※2	19(15) ※2	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	16(7) ※3	16(7) ※3	18(5) ※3	20(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
シメアゲ(C投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
ブン投げ(D投げ)	投げ	—	1	19	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	6	9	6	8	0	300
ぶっ刺し	中·中	×	2	9×2 ※1	11×2 ※1	17×2 ※1	13×2 ※1	8×2	400×2
→キャンセル版	上·上	○	2	8×2 ※1	9×2 ※1	0 ※1	0 ※1	8×2	400×2

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
蛇使い 上段	上	—	1	12	12	16	18	2·3	500
蛇使い 中段	上	—	1	10	10	11	13	2·3	500
蛇使い 下段	下	—	1	10	10	11	13	2·3	500
蛇騙し	—	—	—	—	—	—	—	2	—
大蛇	下·上·上	—	3	16×3 ※1	16×3 ※1	11×3 ※1	13×3 ※1	2·3×3	500×3
サドマゾ	当て身	—	1	13	17	26	0	0·24	1000
倍返し(弱)	上	—	2	9×2 ※1	9×2 ※1	12×2 ※1	12×2 ※1	0·8×2	400×2
倍返し(強)	上	—	2	9×2 ※1	9×2 ※1	9×2 ※1	18×2 ※1	0·8×2	700×2
倍返し·吸収	—	—	—	—	—	—	—	—	—
倍返し·跳ね返し弾(弱)	上	—	1	19	19	28	0	0·8	400
倍返し·跳ね返し弾(強)	上	—	1	19	19	28	0	0·8	700
裁きの匕首(弱)	上	—	2	9×2	14×2	10×2	8×2	14·8×2	200×2
裁きの匕首(強)	上	—	2	8×2	13×2	4×2	5×2	14·8×2	200×2
ヤキ入れ	※4	—	2	12×2 ※1	12×2 ※1	13×2 ※1	20×2 ※1	8·8×2	300×2
トドメ	—	—	3	6×3	—	0	0	8·2×3	300×3

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ギロチン	上	—	3	4×2·0·3×10·9 ※5	—	0 ※1	16×2·0 ※5	—	2500
ドリル Lv.1	投げ	—	11	9×2·13×9 ※1	—	0 ※1	—	—	2500
→Lv.2	投げ	—	12	9×2·14×10 ※1	—	0 ※1	—	—	2500
→Lv.3	投げ	—	16	9×2·0·4×8·4×5 ※6	—	0 ※1	—	—	2500
→Lv.4	投げ	—	27	9×2·8×25 ※1	—	0 ※1	—	—	2500
→Lv.5	投げ	—	13	9×2·24×7·1×4 ※1	—	0·35×4 ※7	—	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ギロチン	上	—	3·7	14×2·0·3×15·1×7 ※5	—	0 ※1	13×2 ※1	—	2500
ドリル Lv.1	投げ	—	20	3×2·20×18 ※1	—	0 ※1	—	—	2500
→Lv.2	投げ	—	23	3×2·22×21 ※1	—	0 ※1	—	—	2500
→Lv.3	投げ	—	27	3×2·0·4×14·4×10 ※8	—	0 ※1	—	—	2500
→Lv.4	投げ	—	43	3×2·12×41 ※1	—	0 ※1	—	—	2500
→Lv.5	投げ	—	18	3×2·39×12·1×4 ※1	—	0·35×4 ※7	—	—	2500

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。
※4…上·中。なお、2段目を重ねて当てると上·下に変化。　※5…初段〜2段目までにそれぞれ半数補正がかかります。
※8…初段〜2段目までの9×2、12〜16段目までの4×5に半数補正がかかります。　※7…初段以降に半数補正がかかります。
※8…初段〜2段目までの3×2、18〜27段目までの4×10に半数補正がかかります。

ブルー・マリー(裏)

ANOTHER BLUE MARY

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	4	7	3	5	8	100
近距離B	上	○	1	4	7	2	9	8	200
近距離C	上	○·○	2	8×2 ※1	8×2 ※1	14×2 ※1	4×2 ※1	14×2	300×2
近距離D	上	×·○	2	9×2 ※1	9×2 ※1	13×2 ※1	10×2 ※1	14×2	400×2
遠距離A	上	×	1	4	7	3	7	8	100
遠距離B	上	×	1	4	7	2	7	8	200
遠距離C	上	×	2	11×2 ※1	18×2 ※1	16×2 ※1	8×2 ※1	14×2	300×2
遠距離D	上	×	1	16	23	23	24	14	400
しゃがみA	上	○	1	4	7	3	3	8	100
しゃがみB	下	×	1	4	7	3	4	8	200
しゃがみC	上	○	1	12	19	16	16	14	200
しゃがみD	下	×	1	15	22	17	13	14	300
垂直ジャンプA	中	×	1	6(4) ※2	9(7) ※2	5(4) ※2	9(5) ※2	8	300
垂直ジャンプB	中	×	1	7(5) ※2	10(7) ※2	4	10(4) ※2	8	300
垂直ジャンプC	中	×	1	15(11) ※2	22(18) ※2	22(19) ※2	18(16) ※2	14	400
垂直ジャンプD	中	×	1	13(14) ※2	19(14) ※2	21(17) ※2	21(15) ※2	14	400
斜めジャンプA	中	×	1	5(4) ※2	7	4	6(5) ※2	8	300
斜めジャンプB	中	×	1	6(5) ※2	9(7) ※2	4	6(4) ※2	8	300
斜めジャンプC	中	×	1	11	18	20(19) ※2	18	14	400
斜めジャンプD	中	×	1	11(14) ※2	18(14) ※2	19(17) ※2	14(15) ※2	14	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	16(7) ※3	16(7) ※3	14(5) ※3	12(5) ※3	18(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	18	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ビクトル投げ(C投げ)	投げ	—	2	11×2	—	—	—	—	1000
ヘッドスロー(D投げ)	投げ	—	1	19	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	6	9	5	9	0	300
ハンマーアーチ	中	×	1	12	15	17	20	14	700
→キャンセル版	上	○	1	5	7	0	0	14	700
ダブルローリング	上·下	×	2	8×2	11×2	13×2	0	8×2	300×2
クライミングアロー	上	○	1	15	18	21	15	14	700

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ヤングダイブ	中	—	1	10	10	0	12	10·10	300
リバースキック	中	—	1	13	13	0	0	10	300
デンジャラススパイダー	投げ	—	1	17	—	—	—	20	800
M.スパイダー	投げ	—	1	17	—	—	—	20	800
ストレートスライサー(弱)	下	—	1	11	18	0	12	16·0	400
ストレートスライサー(強)	下	—	1	11	14	0	24	18·0	700
スタンファング(弱)	上	—	1	8	—	—	—	10	400
スタンファング(強)	上	—	1	8	—	—	—	10	700
レッグプレス	ダウン追撃	—	1	8	—	—	—	2	200
バーチカルアロー(弱)	上	—	2	10×2 ※1	10×2 ※1	0 ※1	12×2 ※1	20·0	300×2
バーチカルアロー(強)	上	—	2	11×2 ※1	11×2 ※1	0 ※1	18×2 ※1	20·0	400×2
M.スナッチャー	投げ	—	1	12	—	—	—	10	700
リアルカウンター	—	—	—	—	—	—	—	5	—
ジャーマンスープレックス	投げ	—	1	19	—	—	—	ヒット時10·空振り時5	1000
フェイスロック	投げ	—	1	16	—	—	—	ヒット時10·空振り時5	1000
スピンフォール(弱)	上	—	1	15	18	26	16	0	400
スピンフォール(強)	上	—	1	17	21	30	23	0	700
ダブルスパイダー	投げ	—	1	17	—	—	—	0	800
ダブル·クラッチ	投げ	—	1	12	—	—	—	0	500
ダブルスナッチャー	投げ	—	1	12	—	—	—	0	700

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ダイビングスマッシャー	投げ	—	1	45	—	—	—	—	2500
M.エスカレーション	—	—	—	0	—	—	—	—	—
M.トリプルエクスタシー	投げ	—	8	3×4·4×4	—	—	—	—	2500
M.ダイナマイトスウィング	投げ	—	6	3×4·4×4	—	—	—	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ダイビングスマッシャー	投げ	—	1	34×2	—	—	—	—	2500
M.エスカレーション	—	—	—	0	—	—	—	—	—
M.トリプルエクスタシー	投げ	—	10	6×6·4×4	—	—	—	—	2500
M.ダイナマイトスウィング	投げ	—	10	6×6·4×4	—	—	—	—	2500

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。

ビリー・カーン(裏)

ANOTHER BILLY KANE

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	7	10	3	6	4	100
近距離B	上	○	1	7	10	5	4	4	200
近距離C	上	○	1	12	19	16	16	10	300
近距離D	上	○	1	15	22	20	19	10	400
遠距離A	上	○	1	7	10	3	6	4	100
遠距離B	上	×	1	7	10	5	4	4	200
遠距離C	上	×	1	13	19	16	20	10	300
遠距離D	上	×	2	13×2 ※1	19×2 ※1	16×2 ※1	14×2 ※1	10×2	400
しゃがみA	上	×	1	5	7	2	5	4	100
しゃがみB	下	×	1	5	7	3	5	4	200
しゃがみC	上	○	1	13	15	14	20	10	200
しゃがみD	下	×	1	16	23	16	17	10	300
垂直ジャンプA	中	×	1	5	7	4(3) ※2	3	4	300
垂直ジャンプB	中	×	1	8	9	6(5) ※2	5(4) ※2	4	300
垂直ジャンプC	中	×	1	12	19	18(16) ※2	13	10	400
垂直ジャンプD	中	×	1	16(14) ※2	23(14) ※2	22(17) ※2	16(15) ※2	10	400
斜めジャンプA	中	×	1	5	7	4(3) ※2	3	4	300
斜めジャンプB	中	×	1	6	9	5	5(4) ※2	4	300
斜めジャンプC	中	×	1	12	19	17(18) ※2	13	10	400
斜めジャンプD	中	×	1	14	20(14) ※2	21(17) ※2	17(15) ※2	10	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	15(7) ※3	15(7) ※3	14(5) ※3	13(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
地獄落とし(C投げ)	投げ	—	2~4	6×1~4	—	—	—	—	1000
一本釣り投げ(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	5	7	4	3	0	300
大回転蹴り	上	×	1	8×2	11×2	10×2	14×2	4×2	300×2
棒高跳び蹴り	中	×	1	15	18	25	18	14	700
→キャンセル版	上	×	1	15	18	25	18	14	700

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
三節棍中段打ち(弱)	上	—	1	14	21	19	18	8·12	600
三節棍中段打ち(強)	上	—	1	16	20	19	21	8·12	800
火炎三節棍中段打ち	上	—	1	8	8	0	0	8	800
旋風棍	上	—	N	3×n	7×n	3×n	3×n	8·6×n	200×n
集点連破棍	上	—	N	3×n	8×n	3×n	2×n	8·8×n	200×n
火龍追撃棍(弱)	上	—	3	12×3 ※1	12×3 ※1	14×3 ※1	0 ※1	4·12·4×2	300×3
火龍追撃棍(強)	上	—	3	14×3 ※1	14×3 ※1	16×3 ※1	0 ※1	4·12·4×2	300×3
雀落とし(弱)	上	—	1	16	20	21	16	8·12	700
雀落とし(強)	上	—	1	16	20	21	19	8·12	800
強襲飛翔棍(弱)	上	—	5	8·6×4 ※1	18×5 ※1	0·8×4 ※1	11·8×4 ※1	12·6×5	300×5
強襲飛翔棍(強)	上	—	9	8×2·6×7 ※1	18×9 ※1	0·8×7 ※1	11×2·8×7 ※1	12·6×9	300×9

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
サラマンダーストリーム(弱)	上	—	3	14×2·13	16×2·28	0	0×2·22	—	2500
サラマンダーストリーム(強)	上	—	4	11×3·13	13×3·28	0	0×3·22	—	2500
超火炎旋風棍	上	—	8	8×5·16	13×5·29	0	0	—	2500
紅蓮殺棍	上	—	8	6×8	6×8	0	0	—	300×8

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
サラマンダーストリーム	上	—	8	11×5·13	13×5·29	0	0×5·26	—	2500
超火炎旋風棍	上	—	10	8×5·19×5 ※4	15×5·23×5 ※5	0	0	—	2500
紅蓮殺棍	上	—	9	8×9	8×9	0	0	—	300×8·1000

※1…半数補正がかかります。 ※2…( )内は小、中ジャンプのものです。 ※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。 ※4…最後の19×5に半数補正がかかります。
※5…最後の23×5に半数補正がかかります。

草薙 京(裏)

ANOTHER KYO KUSANAGI

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	6	9	4	4	6	100
近距離B	下	○	1	5	7	4	4	6	200
近距離C	上	○	1	12	19	19	12	12	300
近距離D	上	○	1	13	19	21	24	12	400
遠距離A	上	○	1	7	10	5	5	6	100
遠距離B	上	○	1	6	8	5	4	6	200
遠距離C	上	○	1	14	20	25	19	12	300
遠距離D	上	×	1	16	23	21	21	12	400
しゃがみA	上	○	1	5	7	4	3	6	100
しゃがみB	下	×	1	6	9	4	4	6	200
しゃがみC	上	○	1	14	17	18	22	12	200
しゃがみD	下	○	1	17	23	14	9	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	8(6) ※1	11(8) ※1	6(4) ※1	4	8	300
垂直ジャンプB	中	×	1	9(7) ※1	11(10) ※1	7(5) ※1	5	6	300
垂直ジャンプC	中	×	1	14(11) ※1	20(18) ※1	20(16) ※1	18(16) ※1	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	16(14) ※1	23(14) ※1	20(17) ※1	17(15) ※1	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	7(6) ※1	10(8) ※1	5(4) ※1	5(4) ※1	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	8(7) ※1	11(10) ※1	6(5) ※1	5	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	11	18	17(16) ※1	17(16) ※1	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	14	20(14) ※1	18(17) ※1	15	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※2	1	18(7) ※2	18(7) ※2	27(5) ※2	16(5) ※2	16(2) ※2	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	18(14) ※1	18(14) ※1	14(17) ※1	12(15) ※1	16	800(400) ※1

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
釟鉄(C投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
一刹背負い投げ(D投げ)	投げ	—	2	10×2	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	8	11	6	4	0	300
外式 轟式 "轟"	上·中	×·×	2	9×2	11×2	4×2	4×2	8×2	400×2
→キャンセル版	上·上	×·○	2	5×2	7×2	0×2	0×2	8×2	400×2
外式 奈落落とし	中	×	1	10	13	26	18	14	800
八拾八式	下·下	×·×	2	9×2	11×2	11×2	0×2	8×2	400×2

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
百八式·闇払い(弱)	上	—	1	13	17	20	13	6·10	500
百八式·闇払い(強)	上	—	1	14	19	14	13	6·10	700
百式·鬼焼き(弱)	上	—	1	15	18	20	12	12·4	500
百式·鬼焼き(強)	上	—	2	15×2 ※3	18×2 ※3	16×2 ※3	18×2 ※3	12·4×2	700×2
百壱式·朧車(弱)	上	—	1	9	18	11	8	12·6	500
百壱式·朧車(強)	上	—	3	9×3	15×3	4×3	3×3	12·6×3	700×3
七拾五式·改(弱)	上	—	2	5×2 ※3	7×2 ※3	0 ※3	0 ※3	4×2	400×2
七拾五式·改(強)	上	—	2	5×2 ※3	7×2 ※3	0 ※3	0 ※3	4×2	500×2
弐百拾弐式·琴月 陽(弱)	上	—	3	3·0·23	10·0·19	0	10·0·0	14·8·6	800
弐百拾弐式·琴月 陽(強)	上	—	3	4·0·23	12·0·19	0	10·0·0	14·6·6	800

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
裏百八式·大蛇薙	上	—	1	40	43	—	16	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
裏百八式·大蛇薙	上	—	6	14×3·34×3 ※3	17×3·34×3 ※3	—	16×3·4×3 ※3	—	0×3·1000×3

※1…( )内は小、中ジャンプのものです。 ※2…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。 ※3…半数補正がかかります。

不知火 舞(裏)

ANOTHER MAI SHIRANUI

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	6	9	3	2	4	100
近距離B	上	○	1	5	7	7	5	4	200
近距離C	上	○	1	13	19	8	8	10	300
近距離D	上	○	1	12	19	20	10	10	400
遠距離A	上	×	1	6	9	3	2	4	100
遠距離B	上	×	1	5	7	7	6	4	200
遠距離C	上	×	1	16	23	11	10	10	300
遠距離D	上	×	1	13	19	21	12	10	400
しゃがみA	上	×	1	6	9	3	2	4	100
しゃがみB	下	×	1	5	7	5	5	4	200
しゃがみC	上	○	1	13	19	17	12	10	200
しゃがみD	下	必	1	14	20	16	18	10	300
垂直ジャンプA	中	×(必) ※1	1	9(7) ※1	11(10) ※1	4	4(3) ※1	4	300
垂直ジャンプB	中	×	1	6	11	3(7) ※1	7(6) ※1	4	300
垂直ジャンプC	中	×(必) ※1	1	15(13) ※1	22(19) ※1	11(8) ※1	8(7) ※1	10	400
垂直ジャンプD	中	必	1	13(14) ※1	19(14) ※1	24(17) ※1	20(15) ※1	10	400
斜めジャンプA	中	必	1	7	10	4	4(3) ※1	4	300
斜めジャンプB	中	×	1	10(8) ※1	13(11) ※1	8(7) ※1	6(5) ※1	4	300
斜めジャンプC	中	必	1	14(13) ※1	20(19) ※1	9(8) ※1	7	10	400
斜めジャンプD	中	必	1	12(14) ※1	19(14) ※1	22(17) ※1	18(15) ※1	10	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	○(×) ※2	1	14(7) ※2	14(7) ※2	17(5) ※2	21(5) ※2	14(2) ※2	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	○	1	16(14) ※1	16(14) ※1	14(17) ※1	12(15) ※1	14	800(400) ※1

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
不知火剛臉(C投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
風車崩し(D投げ)	投げ	—	1	19	—	—	—	—	1000
夢桜(空中投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	9	11	4	4	0	300
紅鶴の舞	下·上	×	2	9×2	11×2	11×2	12×2	8×2	300×2
→キャンセル版	下·上	×	2	7×2	10×2	4×2	0	8×2	300×2
黒燕の舞	中	×	1	12	15	14	16	14	800
→キャンセル版	上	○	1	7	10	0	0	14	800
大輪風車輪落とし	上	○	1	14	17	24	14	14	700

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
花蝶扇(弱)	上	×	1	12	18	11	8	6·14	500
花蝶扇(強)	上	×	1	12	20	5	2	6·14	700
龍炎舞(弱)	上	×	1	14	14	28	8	8·8	500
龍炎舞(強)	上	×	2	12×2 ※3	12×2 ※3	16×2 ※3	10×2 ※3	8·8×2	700×2
小夜千鳥(弱)	上	※4	1	10	17	6	3	8·8	600
小夜千鳥(強)	上	※4	1	10	20	2	8	8·8	600
ムササビの舞(弱)	上	×	1	16	16	25	17	8·12	800
ムササビの舞(強)	上	×	1	18	18	20	23	8·12	1000
必殺忍蜂(弱)	上	×	2	13×2 ※3	13×2 ※3	20×2 ※3	12×2 ※3	14·8	600×2
必殺忍蜂(強)	上	×	2	15×2 ※3	15×2 ※3	16×2 ※3	16×2 ※3	14·6	800×2
幻影不知火	上	×	1	7	7	0	24	14·0	200
幻影不知火 下顎	上	×	1	13	13	16	6	10	600
幻影不知火 上顎	中	×	1	19	19	18	2	10	600
陽炎の舞	上	×	1	27 ※3	27 ※3	13 ※3	13 ※3	8·8	1000

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
超必殺忍蜂	上	—	6	8×6	8×6	0	2×6	—	400×6
花嵐	上	—	7	6×7	15×7	0	0	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
超必殺忍蜂	上	—	6	11×6	11×6	0	0	—	500×6
花嵐	上	—	14	5×14	16×14	0	0	—	2500

※1…( )内は小、中ジャンプのものです。 ※2…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。 ※3…半数補正がかかります。 ※4…龍炎舞でキャンセル可能。

キング(裏)

ANOTHER KING

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	4	7	3	3	6	100
近距離B	下	○	1	7	10	4	4	6	200
近距離C	上	○	1	11	18	18	15	12	300
近距離D	上	○	2	10×2 ※1	10×2 ※1	12×2 ※1	13×2 ※1	12×2	400×2
遠距離A	上	×	1	4	7	3	4	8	100
遠距離B	上	×	1	7	10	5	3	6	200
遠距離C	上	×	1	12	19	21	15	12	300
遠距離D	上	×	1	16	23	23	17	12	400
しゃがみA	上	○	1	3	6	3	4	6	100
しゃがみB	下	○	1	6	9	4	3	6	200
しゃがみC	上	○	1	12	19	18	24	12	200
しゃがみD	下	×	1	15	22	16	15	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	5(4) ※2	7	5(4) ※2	6(4) ※2	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	8(7) ※2	11(10) ※2	7(6) ※2	5(3) ※2	6	300
垂直ジャンプC	中	×	1	14(11) ※2	20(18) ※2	21(18) ※2	17(16) ※2	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	16(14) ※2	23(14) ※2	22(17) ※2	22(15) ※2	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	4	7	5(4) ※2	5(4) ※2	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	7	10	7(6) ※2	5(3) ※2	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	12(11) ※2	19(18) ※2	19(18) ※2	17(16) ※2	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	13(14) ※2	19(14) ※2	22(17) ※2	16(15) ※2	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	16(7) ※3	16(7) ※3	14(5) ※3	14(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ホールドラッシュ(C投げ)	投げ	—	2	11×2	—	—	—	—	1000
フックバスター(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	5	7	5	6	0	300
スライディングキック	下	○	1	7	13	24	18	10	800
→キャンセル版	下	×	1	10	13	8	0	10	800

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ベノムストライク(弱)	上	—	1	13	16	20	18	6·10	500
ベノムストライク(強)	上	—	1	15	20	18	18	6·10	700
猛襲脚	打撃投げ	—	5	2×4·3	2×4·3	0	0	0·8×5	200×5
トラップショット	上	—	12	0·1×10·9	0·1×10·9	0·2×10·0	0·10×10·0	8·4×12	800
トルネードキック	上	—	2	13×2 ※1	16×2 ※1	6×2 ※1	6×2 ※1	12·4×2	400×2

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
サプライズローズ	上	—	14	11·0 4×4 3×8	—	0	0	—	200×14
ダブルストライク	上	—	2	26×2 ※1	26×2 ※1	8×2 ※1	15×2 ※1	—	700×2

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
サプライズローズ	上	—	22	11·0·3×20	—	0	0	—	200×22
ダブルストライク	上	—	2	40×2 ※1	40×2 ※1	6×2 ※1	15×2 ※1	—	1200×2

※1…半数補正がかかります。 ※2…( )内は小、中ジャンプのものです。 ※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。

ギース・ハワード(裏)

ANOTHER GEESE HOWARD

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	6	9	5	5	6	100
近距離B	上	○	1	6	9	5	5	6	200
近距離C	上	○	1	14	20	17	19	12	300
近距離D	上	×·×	2	14×2 ※1	20×2 ※1	11×2 ※1	4×2 ※1	12×2	400×2
遠距離A	上	○	1	7	10	4	5	6	100
遠距離B	上	×	1	6	9	7	8	6	200
遠距離C	上	×	1	17	23	22	18	12	300
遠距離D	上	×	1	17	23	22	20	12	400
しゃがみA	上	○	1	6	9	4	6	6	100
しゃがみB	下	×	1	6	9	4	5	6	200
しゃがみC	上	○	1	14	16	17	24	12	200
しゃがみD	下	必	1	17	23	16	7	12	300
垂直ジャンプA	中	○(×) ※2	1	9(7) ※2	11(10) ※2	7(6) ※2	8(6) ※2	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	6	9	7(5) ※2	8(6) ※2	6	300
垂直ジャンプC	中	○(×) ※2	1(2) ※2	18(11×2) ※3	18(11×2) ※3	15(9×2) ※3	16(10×2) ※3	12(12×2)	400(400×2) ※2
垂直ジャンプD	中	×	1	18(14) ※2	20(14) ※2	18(17) ※2	15	12	400
斜めジャンプA	中	○(×) ※2	1	8(7) ※2	11(10) ※2	7(6) ※2	6	8	300
斜めジャンプB	中	×	1	6	9	7(5) ※2	8(6) ※2	6	300
斜めジャンプC	中	○(×) ※2	2	11×2 ※1	11×2 ※1	15×2(9×2) ※1、2	16×2(10×2) ※1、2	12×2	400×2
斜めジャンプD	中	×	1	18(14) ※2	20(14) ※2	18(17) ※2	15	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※4	1	18(7) ※4	18(7) ※4	28(5) ※4	16(5) ※4	16(2) ※4	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	○(×) ※2	1	16(14) ※2	16(14) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
殺陣方手投げ(C投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
殺陣方手投げ(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	9	11	7	8	0	300
雷光回し蹴り	上	※5	1	8	8	8	8	8	400

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
烈風拳	上	—	1	17	17	16	18	6·12	500
ダブル烈風拳	上	—	2	17×2 ※1	17×2 ※1	16×2 ※1	7×2 ※1	6·12×2	400×2
疾風拳	上	—	1	19	19	10	7	6·12	700
ダブル疾風拳	上	—	2	19×2 ※1	19×2 ※1	10×2 ※1	7×2 ※1	6·12×2	700×2
邪影拳(弱)	上	—	2	14×2 ※1	14×2 ※1	8×2 ※1	4×2 ※1	8·12×2	300×2
邪影拳(強)	上	—	2	14×2	14×2	8	6	6·12	400×2
上段当て身投げ	当て身	—	1	19	—	—	—	12	1000
中段当て身打ち	当て身	—	3	0·10×2	—	—	—	12·3	500×2
真空投げ	投げ	—	1	24	—	—	—	10·10	1000
雷鳴豪破投げ	ダウン投げ	—	1	20	—	—	—	20·16	1000

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
レイジングストーム	上	—	1	40	40	0	0	—	2500
羅生門	投げ	—	1	43	—	—	—	—	1000×3

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
レイジングストーム	上	—	1	60	60	0	0	—	2500
羅生門	投げ	—	1	20×2·28	—	—	—	—	1000×3

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内は小、中ジャンプのものです。また、小、中ジャンプ時のみダメージに半数補正がかかります。
※4…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。　※5…雷鳴豪破投げでキャンセル可能。

ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ(暴走庵)

ANOTHER IORI YAGAMI

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	7	10	5	5	6	100
近距離B	下	○	1	9	11	5	5	6	200
近距離C	上	○	1	16	23	27	18	12	300
近距離D	上	×	1	16	23	26	18	12	400
遠距離A	上	×	1	8	11	5	5	6	100
遠距離B	上	×	1	10	13	5	5	6	200
遠距離C	上	○	1	20	27	26	18	12	300
遠距離D	上	×	1	22	29	24	18	12	400
しゃがみA	上	○	1	8	11	5	5	6	100
しゃがみB	下	○	1	8	11	5	5	6	200
しゃがみC	上	○	1	23	30	21	16	12	200
しゃがみD	下	×	1	21	27	22	16	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	10(9) ※1	13(11) ※1	7(6) ※1	7(6) ※1	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	11(9) ※1	14(11) ※1	7(6) ※1	7(6) ※1	6	300
垂直ジャンプC	中	×	1	23(22) ※1	30(29) ※1	25(24) ※1	25(16) ※1	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	23(20) ※1	30(27) ※1	26(22) ※1	22(16) ※1	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	10(9) ※1	13(11) ※1	6	6	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	10(9) ※1	13(11) ※1	6	6	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	22	29	24	20(16) ※1	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	20	27	26(22) ※1	20(16) ※1	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	○(×) ※2	1	22(7) ※2	22(7) ※2	18(5) ※2	16(5) ※2	16(2) ※2	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	23(20) ※1	23(27) ※1	18(22) ※1	13(16) ※1	16	800(400) ※1

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
逆剥ぎ(C投げ)	投げ	—	1	25	27	—	—	—	1000
逆逆剥ぎ(D投げ)	投げ	—	1	28	27	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	○	1	10	13	7	7	0	300
外式・夢弾	上·上	○	2	7×2	10×2	4×2	13×2	4·8×2	400×2
外式 轟斧"陰"死神	上·中·中	×·×·×	3	9×3	11×3	11×3	0	4·8×3	400×3
→キャンセル版	上·上·上	×·○·×	3	9×3	11×3	11×3	0	4·8×3	400×3
外式·百合折り	上	×	1	8	11	11	0	8·14	800

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
百八式·闇払い(弱)	上	—	1	33	33	16	16	10·10	600
百八式·闇払い(強)	上	—	1	33	33	20	20	10·10	900
百式·鬼焼き(弱)	上	—	1	27 ※3	32 ※3	16 ※3	13 ※3	6·4	400
百式·鬼焼き(強)	上	—	3	19×3 ※3	26×3 ※3	16×3 ※3	16×3 ※3	6·4×3	300×3
百弐拾七式·葵花	上·上·中	—	3	9·13·16	12·16·20	5·7·7	10·12·7	6·4×3	300×2·400
弐百拾弐式·琴月 陰(弱)	上	—	3	18·0·18	18·0·18	10·0·23	27·0·0	24·4·4·0	300×2
弐百拾弐式·琴月 陰(強)	上	—	3	18·0·18	18·0·18	10·0·23	20·0·0	24·4·4·0	400×2
屑風	—	—	—	—	—	—	—	—	—

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
禁千弐百拾壱式·八稚女	上	—	9	56	56	—	—	—	2500
裏百八式"八酒杯"	上	—	9	4×9	4×9	—	—	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
禁 千弐百拾壱式·八稚女	上	—	12	0×2·7×9·13	0×2·7×9·13	—	—	—	2500
裏百八式"八酒杯"	上	—	10	6×10	6×10	—	—	—	2500

※1…( )内は小、中ジャンプのものです。　※2…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。　※3…半数補正がかかります。

ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ(暴走レオナ)

ANOTHER LEONA

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	11	14	4	6	6	100
近距離B	上	○	1	11	14	6	5	6	200
近距離C	上	○·×	2	16×2 ※1	23×2 ※1	18×2 ※1	12×2 ※1	12×2	300
近距離D	上	○·×	2	16×2 ※1	28×2 ※1	18×2 ※1	12×2 ※1	12×2	400
遠距離A	上	×	1	11	14	5	6	6	100
遠距離B	上	×	1	11	14	7	5	6	200
遠距離C	上	×	1	24	31	24	18	12	300
遠距離D	上	×	1	28	35	21	18	12	400
しゃがみA	上	○	1	11	14	5	4	6	100
しゃがみB	下	×	1	11	14	5	3	6	200
しゃがみC	上	○	1	18	25	24	16	12	200
しゃがみD	下	×	1	18	25	25	18	12	300
垂直ジャンプA	中	×(○) ※1	1	11	14	7(6) ※2	9(5) ※2	6	300
垂直ジャンプB	中	○	1	11	14	8(6) ※2	8(4) ※2	8	300
垂直ジャンプC	中	×	1	25	31	26(24) ※2	21(16) ※2	12	400
垂直ジャンプD	中	○	1	25	31(21) ※2	25	23(19) ※2	12	400
斜めジャンプA	中	○	1	11	14	7(6) ※2	7(5) ※2	6	300
斜めジャンプB	中	○	1	11	14	7(6) ※2	6(4) ※2	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	25	31	26(24) ※2	19(16) ※2	12	400
斜めジャンプD	中	○	1	25	31(21)	26(25) ※2	21(19) ※2	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	○(×) ※3	1	26(7) ※3	26(7) ※3	21(5) ※3	16(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	○	1	26(25) ※2	26(21) ※2	13(25) ※2	14(19) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
レオナクラッシュ(C投げ)	投げ	—	1	30	—	—	—	—	1000
オーデルバックラー(D投げ)	投げ	—	1	30	—	—	—	—	1000
ハイデルンインフェルノ(空中投げ)	投げ	—	1	27	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	○	1	11	14	7	9	0	300

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ムーンスラッシャー(弱)	上	—	1	28	30	24	18	12 12	600
ムーンスラッシャー(強)	上	—	1	28	30	36	18	12·12	800
グランドセイバー(弱)	上	—	1	27	31	23	10	24·4	600
グランドセイバー(強)	上	—	1	27	31	23	10	24·4	900
グライディングバスター	上	—	1	14	14	7	0	14	800
Xキャリバー(弱)	上	—	1	28	23	28	16	14·10	500
Xキャリバー(強)	上	—	1	28	28	37	16	14·10	700
ボルテックランチャー(弱)	上	—	6	15×6 ※1	15×6 ※1	11×6 ※1	9×6 ※1	8·6×6	100×6
ボルテックランチャー(強)	上	—	12	14×12 ※1	14×12 ※1	9×12 ※1	7×12 ※1	8·6×12	100×12
アイスラッシャー(弱)	上	—	1	24	28	9	9	16·16	400
アイスラッシャー(強)	上	—	1	24	28	9	9	18·18	700

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
Vスラッシャー	上	—	1	47	47	—	—	—	2500
リボルスパーク	上	—	1	50	50	—	—	—	2500
グラビティストーム	上	—	3	23×2·20 ※4	23×2·20 ※4	—	—	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
Vスラッシャー	上	—	1	67	67	—	—	—	2500
リボルスパーク	上	—	1	67	67	—	—	—	2500
グラビティストーム	上	—	5	30×4·27 ※5	30×4·27 ※5	—	—	—	2500

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。
※4…初段～2段目までの23×2に半数補正がかかります。　※5初段～4段目までの30×4に半数補正がかかります。

吹き荒ぶ風のゲーニッツ

GOENITZ

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	×	1	11	14	13	5	6	100
近距離B	上	○	1	11	14	12	6	6	200
近距離C	上	○	1	22	29	25	18	12	300
近距離D	上	○	1	22	29	25	18	12	400
遠距離A	上	○	1	11	14	13	6	6	100
遠距離B	上	○	1	11	14	12	8	6	200
遠距離C	上	○·×	2	22×2 ※1	29	25×2 ※1	18×2 ※1	12×2	300×2
遠距離D	上	×·×	2	22×2 ※1	29	25×2 ※1	18×2 ※1	12×2	400×2
しゃがみA	上	○	1	11	14	10	6	6	100
しゃがみB	下	×	1	11	14	9	6	6	200
しゃがみC	上	○	1	22	29	25	18	12	200
しゃがみD	下	×	1	22	29	25	18	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	11	14	13	7	8	300
垂直ジャンプB	中	×	1	11	14	12	7(6) ※2	6	300
垂直ジャンプC	中	×	1	22	29	25	18	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	22	29	25	18	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	11	14	13	7	6	300
斜めジャンプB	中	×	1	11	14	12	6	8	300
斜めジャンプC	中	×	1	22	29	12	18	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	22	29	25	18	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	32(7) ※3	32(7) ※3	54(5) ※3	20(5) ※3	16(2) ※3	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	32(22) ※2	32(29) ※2	54(25) ※2	18(18) ※2	16(16) ※2	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
めいふのもん(C投げ)	投げ	—	1	37	—	—	—	—	1000
そうかつさつ(D投げ)	投げ	—	10	5×8·9	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	11	14	13	7	0	300
うらなぎ	上	○	1	14	17	22	21	8	400

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
よのかぜ(A)	上	—	1	28	28	16	14	12·6	800
よのかぜ(B)	上	—	1	28	26	16	14	12·6	800
よのかぜ(C)	上	—	1	25	24	14	10	12·6	800
よのかぜ(D)	上	—	1	25	22	14	10	12·6	800
わんひょう　とこぶせ	上	—	13	3×13	3×13	2×13	0	12·6×13	100×13
わんひょう　まめつ	上	—	12	5×12	5×12	0	0	12·6×12	100×12
ひょうが	—	—	—	—	—	—	—	12	—
しんこどつき　そうが	上	—	3	22·27	22·27	0	0	14·6×3	400×2

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
やみどうこく	投げ	—	10	6×9·13	—	—	—	—	2500
真八稚女·みずち	上	—	7	18×6·32 ※4	18×6·32 ※4	—	—	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
やみどうこく	投げ	—	20	4×20	—	—	—	—	2500
真八稚女·じっそうこく	上	—	11	28×10·37 ※5	28×10·37 ※5	—	—	—	2500

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。
※4…初段～6段目までの18×6に半数補正がかかります。　※5…初段～10段目までの28×10に半数補正がかかります。

オロチ
OROCHI

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	11	14	10	10	6	100
近距離B	上	○	1	11	14	10	10	6	200
近距離C	上	○	1	22	28	10	10	12	300
近距離D	上	○	1	22	28	10	10	12	400
遠距離A	上	○	1	11	14	10	10	6	100
遠距離B	上	○	1	11	14	10	10	6	200
遠距離C	上	○	1	22	28	10	10	12	300
遠距離D	上	○	1	22	28	10	10	12	400
しゃがみA	上	○	1	11	14	10	10	6	100
しゃがみB	下	○	1	11	14	10	10	6	200
しゃがみC	上	○	1	22	28	10	10	12	200
しゃがみD	下	○	1	22	28	10	10	12	300
垂直ジャンプA	中	×	1	11	14	10	10	6	300
垂直ジャンプB	中	×	1	11	14	10	10	6	300
垂直ジャンプC	中	×	1	22	28	10	10	12	400
垂直ジャンプD	中	×	1	22	28	10	10	12	400
斜めジャンプA	中	×	1	11	14	10	10	8	300
斜めジャンプB	中	×	1	11	14	10	10	6	300
斜めジャンプC	中	×	1	22	28	10	10	12	400
斜めジャンプD	中	×	1	22	28	10	10	12	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	○(×) ※1	1	18(7) ※1	18(7) ※1	18(5) ※1	17(5) ※1	16	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	×	1	15(22) ※2	15(28) ※2	18(10) ※2	20(10) ※2	16	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
門客人：あらはばき(C投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000
門客人：あらはばき(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	○	1	11	14	10	16	0	300

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
解除：はらえ	上	—	5	25×5 ※3	30×5 ※3	18×3 ※3	0 ※3	16·10×5	400×5
契約：うけい(弱)	上	—	1	27	32	8	8	6·24	400
契約：うけい(強)	上	—	1	35	40	8	8	6·24	400
顕斎：うつしいわい(弱)	当て身	—	1	34	34	28	0	32	1000×2
顕斎：うつしいわい(強)	当て身	—	1	34	34	29	0	32	1000×2
糺：ただす	上	—	1	7	7	0	0	16·10	500
火闌降：ほのすそり(A)	上	—	1	38	41	29	16	16·20	600
火闌降：ほのすそり(B)	上	—	1	38	41	29	16	16·20	600
火闌降：ほのすそり(C)	上	—	1	38	41	26	16	16·20	600
火闌降：ほのすそり(D)	上	—	1	38	41	26	16	16·20	600

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
混：まろかれ	上	—	8	7×8	7×8	—	—	—	500×8
大神：おおみわ	投げ	—	2	30×2	—	—	—	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
混：まろかれ	上	—	16	6×16	6×16	—	—	—	500×16
大神：おおみわ	投げ	—	2	42×2	—	—	—	—	2500

※1…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…半数補正がかかります。

オメガルガール
OMEGA RUGAL

▶通常技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
近距離A	上	○	1	15	18	5	2	8	100
近距離B	上	○	1	15	18	5	2	8	200
近距離C	上	○·○	2	13×2 ※1	13×2 ※1	14×2 ※1	6×2 ※1	14×2	300×2
近距離D	上	○·×	2	13×2 ※1	13×2 ※1	11×2 ※1	4×2 ※1	14×2	400×2
遠距離A	上	×	1	15	18	8	2	8	100
遠距離B	下	○	1	14	17	5	2	8	200
遠距離C	上	○	1	23	30	18	16	14	300
遠距離D	上	×	1	23	30	28	18	14	400
しゃがみA	上	○	1	13	15	5	2	8	100
しゃがみB	下	×	1	14	17	8	2	8	200
しゃがみC	上	○	1	18	25	11	6	14	200
しゃがみD	下	○	1	22	29	12	7	14	300
垂直ジャンプA	中	×	1	18(15) ※2	19(18) ※2	8(4) ※2	4(3) ※2	8	300
垂直ジャンプB	中	×	1	15	18	6(4) ※2	4(3) ※2	8	300
垂直ジャンプC	中	○	1	22(21) ※2	29(27) ※2	19	10(9) ※2	14	400
垂直ジャンプD	中	○·○	2	18×2(21) ※1、2	25×2(27) ※1、2	14×2(17) ※1、2	5×2(15) ※1、2	14×2	400×2
斜めジャンプA	中	×	1	15	18	5(4) ※2	3	8	300
斜めジャンプB	中	×	1	15	18	5(4) ※2	3	8	300
斜めジャンプC	中	○	1	21	27	19	10	14	400
斜めジャンプD	中	○	1	19(21) ※2	26(27) ※2	16(17) ※2	8(15) ※2	14	400

▶吹っ飛ばし

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
吹っ飛ばし攻撃	上	必(×) ※3	1	23(7) ※3	30(7) ※3	16(5) ※3	18(5) ※3	18	800
空中吹っ飛ばし攻撃	上	○	1	23(21) ※2	30(27) ※2	14(17) ※2	12(15) ※2	18	800(400) ※2

▶投げ

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
スコーピオン·デスロック(C投げ)	投げ	—	1～4	6×1～4	—	—	—	—	1000
スクーピオンブロウ(D投げ)	投げ	—	1	20	—	—	—	—	1000

▶特殊技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
避け攻撃	上	必	1	16	19	6	4	0	300
ダブルトマホーク	上·中	○·×	2	7×2	10×2	12×2	4×2	8	800
→キャンセル版	上·上	○·×	2	4×2	7×2	12×2	4×2	8	800

▶必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
グラビティスマッシュ	上	—	1	26	26	10	1	16·14	700
→発射	上	—	1	26	26	16	4	14	700
空中グラビティスマッシュ	上	—	1	26	26	10	1	18·14	700
→発射	上	—	1	23	23	16	6	14	700
ダークジェノサイド(弱)	上	—	3	12×3	24×3	8×3	2×3	20·12×3	200×3
ダークジェノサイド(強)	上	—	3	14×3	24×3	8×3	6×3	20·12×3	400×3
ダークバリア(弱)	上	—	6	28	28	0	0	16·12	600
ダークバリア(強)	上	—	6	28	28	0	0	16·12	800
バニシングラッシュ	上	—	1	8×6	8×6	0	3×6	16·8×6	200×6

▶超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ギガンテックプレッシャー	上	—	1	67	67	—	—	—	2500
デストラクション·オメガ	上	—	8	28×7·16 ※1	28×7·16 ※1	—	—	—	2500
ルガールエクスキュージョン	上	—	21	3×21	—	—	—	—	2500

▶MAX超必殺技

内容	ガード	キャンセル	ヒット	Dm	C Dm	気絶	GC	ゲージ	スコア
ギガンテックプレッシャー	上	—	2	46×2	46×2	—	—	—	2500
デストラクション·オメガ	上	—	15	29×13·16×2 ※4	29×13·16×2 ※4	—	—	—	2500
ルガールエクスキュージョン	上	—	31	3×31	—	—	—	—	2500

※1…半数補正がかかります。　※2…( )内は小、中ジャンプのものです。　※3…( )内はガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃のものです。
※4…初段～13段目までの29×13に半数補正がかかります。

Editorial Postscripts

Editors

10年にわたって愛され続け、続編のリリースに至ったというのは、アーケードゲームだけが起こせる奇跡のようで、感慨深いですね。そういえば『KOF'98』のムックにもかかわったっけな。(杉田)

去年の今ごろに初めて攻略本の制作にライターとして携わったのですが、今年は編集者として制作に携わることに。改めて編集者とライターは違う仕事だと認識させられました。(井川)

Writers

クラウザーの巨体がすごい速さで跳んでいく姿がおもしろくて、衝動的にカイザーキックを出してしまう。相手に出されてくらっても、つい笑顔になってしまう素敵な技ですよね!? (極限堂)

10年ぶりに進化して帰ってきた『KOF'98UM』。新キャラクターも魅力的で、まさに「ULTIMATE！」な出来でうれしい限り。あと、クラウザーの強さもULTIMATEな気がします……。(ケンちゃん)

ULTIMATEモードの追加により、モード選択から悩めてしまう本作。扱いやすいADVANCEDと戦略的に伸びそうなEXTRA。最終的にはどちらが主流になるんでしょうね？ (ロケット)

キャラクター選びに悩んだり、EXTRAモードが強くなったことでモード選びでも悩める本作。昔からやり込んでいる人はもちろん、今作がはじめてという人もぜひ対戦しましょう！ (KYO)

『KOF'98UM』の攻略をやらせてもらい、10年前に旧作を毎日のようにプレイしていた日々を思い出します。今年は待望の新作もリリースされることだし、楽しみが尽きないなぁ。(がーくん)

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.62

THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH Master Guide

ザ・キング・オブ・ファイターズ '98
アルティメットマッチ マスターガイド

発行：株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　TEL.0570-060-555（代表）
雑誌コード：61956-26　2008年7月4日 初版発行

発行人	浜村 弘一
編集人	青柳 昌行
編集長	猿渡 雅史
副編集長	杉田 哲朗
デスク	霜田 和人
担当編集	井川 史也
編集協力	株式会社トリスター（牛澤 庸二／田渕 亮／氏家 雅紀／目代 将規）
編集	河野 淳一／伊丹 恭／野口 晶／安藤 慶祐／上野 真嗣／花澤 貴宏／上田 裕生 金子 拓真／高瀬 泰次／川中 勲人／村松 裕也
ライター	極限堂：京、紅丸、大門、社、シェルミー、クリス、庵、マチュア、バイス、ギース、クラウザー、真吾、ルガール、乾いた大地の社、荒れ狂う稲光のシェルミー、炎のさだめのクリス、京(裏)、ギース(裏)、暴走庵、オメガルガール ケンちゃん：リョウ、ロバート、ユリ、ちづる、舞、キング、ヘビィ·D!、ラッキー、ブライアン、柴舟、Mr.BIG、リョウ(裏)、ロバート(裏)、ユリ(裏)、舞(裏)、キング(裏) ロケット：テリー、アンディ、ジョー、アテナ、ケンスウ、チン、キム、チャン、チョイ、影二、テリー(裏)、アンディ(裏)、ジョー(裏) KYO：レオナ、ラルフ、クラーク、ハイデルン、香澄、暴走レオナ、ゲーニッツ がーくん：山崎、マリー、ビリー、タクマ、山崎(裏)、マリー(裏)、ビリー(裏)、オロチ
アートディレクター	有限会社チタンヘッズ（上林 将司）
デザイン	有限会社チタンヘッズ（上林 将司／佐野 菜央子／向井田 創／武元 陽子）
スペシャルサンクス	株式会社SNKプレイモア
印刷	大日本印刷株式会社

本誌に関するお問い合わせは下記窓口までご連絡ください。
(株)エンターブレイン カスタマーサポート
ナビダイヤル：0570-060-555
（土日祝祭日は除く、平日12：00～17：00）

プライバシーポリシー
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシーの定めるところにより、取り扱わせていただきます。（URL：http://www.enterbrain.co.jp/）

1 NEOGEOオンラインコレクション ザ・キング・オブ・ファイターズ '98 アルティメットマッチ

2 アーケード副資材セット

応募方法

SNKプレイモア様のご厚意により、読者プレゼントを頂きました。官製ハガキに必要事項を明記の上、ご希望のプレゼント番号をご記入して、下記の宛先にご応募ください。なお、当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。

宛先：〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部 KOF'98UM ムック係

締切：2008年8月20日

『KOF'98UM』を極める攻略情報が満載!

THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH™

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.62

THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH Master Guide

ザ・キング・オブ・ファイターズ '98 アルティメットマッチ マスターガイド

全キャラクターのカラー、
アクション、技を写真付きで掲載!

勝利を手にするために欠かせない
重要システムを徹底解説!

戦術から連続技まで、
キャラクターごとの対戦テクニックを伝授!

ダメージやガード属性、ヒット数などの
全技の詳細データを網羅!

プレイステーション2版
『KOF'98UM』にも完全対応!

ISBN978-4-7577-4322-9
C9476 ¥1480E

定価 本体1,480円 +税

平成20年7月4日発行
発行人／浜村 弘一　編集人／青柳 昌行　発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　TEL.0570-060-555（代表）

enterbrain

雑誌 61956-26　Ⓗ2009.07　Printed in Japan　大日本印刷

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 アルティメットマッチ マスターガイド　ARCADIA EXTRA　Vol.62　enterbrain